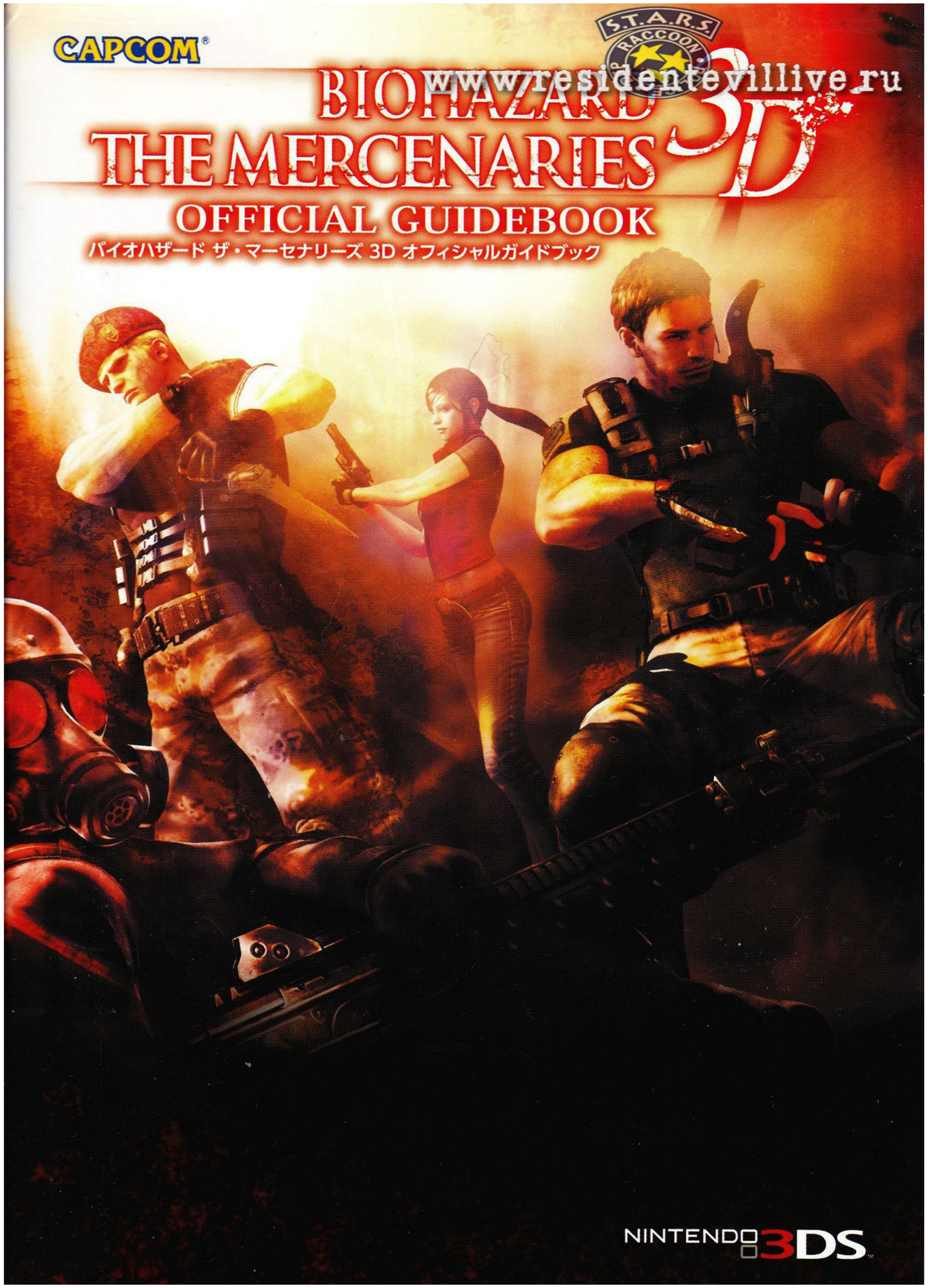

CAPCOM
S.T.A.R.S.
RACCOON
www.residentevillive.ru
BIOHAZARD
THE MERCENARIES 3D
OFFICIAL GUIDEBOOK
バイオハザード ザ・マーセナリーズ 3D オフィシャルガイドブック
NINTENDO 3DS


BIOHAZARD
THE MERCENARIES 3D
OFFICIAL GUIDEBOOK
バイオハザード ザ・マーセナリーズ 3D オフィシャルガイドブック

バイオハザード ザ・マーセナリーズ 3D オフィシャルガイドブック

CONTENTS

BIOHAZARD THE MERCENARIES 3D Part.1

伊藤真美




00:15:00
TIME
制限時間はタイムボーナスを破壊すれば増加するぞ！
+30sec.
POW
制限時間が０になるとミッション終了だ
それまでにできるだけ多くの敵を倒せ！
だがもし敵にやられてしまえばその時点でゲームオーバーだ
まずは生き残ることを考えろ！
銃はただやみくもに撃てばいいってもんじゃないぞ
HEAD!
BLAM!
敵の頭や
手足
弱点に照準を合わせ狙い撃て！
LEG!
WWOOOW
敵が体勢を崩したらチャンスだ


強力な体術を叩き込め！
SMACCK
3 COMBO
体術で敵を倒せば制限時間も少し増えるぞ！
積極的に狙っていけ！
大勢の敵に囲まれピンチの場面もあるだろう
そんなときはドラム缶を撃て！
DANG
BOOOOM


爆風で周囲の敵を
巻き込めるぞ
ミッションが終了すると
スコアに応じたランクが
与えられる
B
RESULT
ランクＢ以上を獲得すれば
ミッションクリア
新しいミッションに
挑戦できるようになるぞ
ミッションのレベルが上がるほど
敵も強力になっていく
腕を磨き
さらなるハイスコアを
目指せ！
TO BE CONTINUED....


www.residentevillive.ru
SYSTEM
システム
BIOHAZARD THE MERCENARIES 3D
OFFICIAL GUIDEBOOK
バイオハザード ザ・マーセナリーズ 3D オフィシャルガイドブック



「ザ・マーセナリーズ」のルール

まずは「ザ・マーセナリーズ」の基本的なルールを覚えよう。

基本ルール解説

「ザ・マーセナリーズ」は、制限時間内に多くのクリーチャーを撃破して、より高いスコアを目指していくゲームだ。ミッションのレベルは6段階に分かれており、LV.1～3まではチュートリアルの意味合いが強い。操作方法やアドバイスが表示され、ミッションごとの終了条件を達成し、ランクB以上を獲得することが目的となる。これに対し、LV.4以降は制限時間が尽きるか、全クリーチャーを撃破し、ランクB以上を獲得すればクリアとなる。

基本的なルールと、ミッション開始までの流れは右の通り。ミッションが始まると画面上部の制限時間が減少していき、これがゼロになるか、終了条件を達成するとリザルト画面に移行する。体力が尽きて倒れてしまった場合は、スコアは記録されずにゲームオーバーとなるため、体力の残量には気を配ろう。

「ザ・マーセナリーズ」の基本ルール

- タイムボーナスを壊すと残り時間が増加（増加量は30秒、60秒、90秒、120秒の4種類が存在し、場所ごとに決まっている）
- 体術やナイフで敵を倒すと残り時間が増加（1体倒すごとに5秒）
- ミッションに設定された終了条件を達成するか、制限時間がゼロになるとミッション終了（ただし、ランクB以上を獲得しないとミッションクリアにはならない）
- 敵を倒したり、コンボを成立させることでスコアが加算

ミッション開始時の流れ

CHARACTER SELECT
- キャラクターの選択
- 武器の選択
- スキルの選択

↓

MISSION SELECT
- ミッションの選択

↓

MISSION START



メインメニューのアイコンの内容は画面下部に表示されている。

特定の条件を満たすことで上位のレベルが出現

ゲーム開始直後は、LV.1しか選択できない。各レベルの最後にある昇格ミッションをクリアすることで、1つ上位のレベルが開放されていく仕組みだ。なお、LV.1～3までは、そのレベルが開放された時点から昇格ミッションを選べるが、LV.4以降は昇格ミッション以外のミッションをすべてクリアしなければ、昇格ミッションに挑むことはできない。



レベル内の全ミッションをクリアすると、LVの欄に★が追加される。

8人のキャラクターから選択

操作できるキャラクターは右の8人が用意されているが、ゲーム開始直後に選べるのはクリス、ジル、ハンクの3人だけであり、それ以外のキャラクターは特定の条件を満たすことで選択可能となる。さらに、各キャラクターには特殊コスチュームが用意されており、これも特定の条件を満たせば選択できる。

コスチュームは外見が変わるだけでなく、ハーブを使用したときの回復量や、ダメージを受ける量などに違いがある。各種出現条件やコスチュームの性能差に関しては、各キャラクターの解説ページで確認してほしい。

選択できるキャラクター



武器セットは全部で9種類

武器セットは各キャラクターに用意された基本的なものと、条件を満たすと選択可能となるスペシャル武器セット（→P.050）が存在する。

ゲーム開始直後は武器セットの変更は行えないが、LV.Ex以外の全ミッションをランクA以上でクリアしたキャラクターの武器セットは、ほかのキャラクターでも選択可能となる。スペシャル武器セットは、全キャラクターでLV.Ex以外の全ミッションをランクA以上でクリアすることが条件。ただし、これらの条件はゲームコインの消費で代用することもできる。

なお、ミッション開始時のハーブの数は武器セットに依存するほか、ウェスカーの武器セットにはハーブの回復量が半減する効果がある。

アクセスに必要なコイン枚数

セット名	コイン枚数	セット名	コイン枚数
クリス	10	バリー	10
ジル	10	クラウザー	10
レベッカ	10	ウェスカー	10
クレア	10	スペシャル	15
ハンク	10		

各武器セットの初期ハーブ数

セット名	ハーブ数	セット名	ハーブ数
クリス	1	バリー	0
ジル	1	クラウザー	1
レベッカ	5	ウェスカー	0
クレア	1	スペシャル	0
ハンク	0		

さまざまな効果を得られるスキル

スキル（→P.066）とは、特定の条件を満たすと獲得できる能力。一度に3種類まで装備でき、さまざまな役に立つ効果を得られる。ミッション終了時には、装備していたスキルに対してのみスキルポイントが加算される。これが一定量までたまるとレベルが上昇し、レベルが高くなるほど効果の度合いは高まる仕組みだ。さらに、最大のLV.3まで達したスキルの大半は、新たな効果が付加される。



スキルは全部で30種類。スキルアイコン下部の表示はレベルを示している。

ミッション中に出現するクリーチャー

ミッション中は『バイオハザード4』や『バイオハザード5』にも登場したクリーチャーが出現する。対処法は各解説ページを見よう(→P.051)。下表ではクリーチャーの分類とスコアを掲載している。この分類は右ページで紹介しているコンボ時のスコアに関連している。

出現するクリーチャーとスコア

分類	クリーチャー名	スコア	ページ
通常	マジニ(市民)	300	P.052
	マジニ(武装兵)	400	P.052
	邪教徒	400	P.054
	巨漢マジニ	1000	P.055
	ケファロ	800	P.056
	デュバリア	900	P.056
	ブイキチワ	400	P.057
	ニワトリ	2000	P.057

分類	クリーチャー名	スコア	ページ
特殊	処刑マジニ・黒	5000	P.058
	処刑マジニ・赤	15000	P.058
	チェーンソーマジニ・赤	7000	P.059
	チェーンソーマジニ・青	7000	P.059
	ガトリングマジニ	10000	P.060
	ガラドール	10000	P.061
	ガナード(チェーンソー系)	15000	P.062
	ポポカリム	35000	P.063

ドロップアイテムの仕組み

クリーチャーを倒すと、その場に弾薬やハーブなどのアイテムがドロップされることがある。このドロップアイテムが決まるまでには、下のような判定が行われる。固定ドロップは、強敵やニワトリなどのドロップするアイテムが決まっているクリーチャーに適用される。救済ドロップは、ハーブ未所持で体力が少ないときや、弾薬が少ない場合に適用される。これにより、ピンチのときでもクリーチャーを倒せればハーブは必ず手に入る。上記が適用されない場合は通常ドロップとなり、50%の抽選後に右表の確率でアイテムが決まる。なお、ドロップアイテムがマップ上に5個以上たまると、6個目以降は最初に出現したアイテムから消えていく。

通常ドロップ確率と救済ドロップ基準数

アイテム名	通常確率	救済基準
ハンドガンの弾(15発)	13%	10
マシンガンの弾(40発)	11.5%	20
ショットガンの弾(6発)	9%	4
ライフルの弾(6発)	8.5%	4
マグナムの弾(4発)	3.5%	-
グレネードランチャー炸裂弾(6発)	6.5%	2
グレネードランチャー閃光弾(6発)	7%	3
グレネードランチャー電撃弾(6発)	6.5%	2
手榴弾	12%	-
閃光手榴弾	4.5%	-
感知式爆弾	5%	-
ハーブ	3%	-

アイテムドロップ決定までのフローチャート

固定ドロップ判定
- 一部の敵はドロップするアイテムが決まっている
- ↓ 設定されたアイテムを100%でドロップ

→

救済ドロップ判定
- ハーブの救済ドロップ判定
  - ↓ ●ハーブを所持していない ●敵がドロップしたハーブがマップ上に残っていない ●体力が250以下
  - ↓ ハーブが100%でドロップ
- 弾薬の救済ドロップ判定
  - ↓ 弾薬の所持数が上表の基準数未満
  - ↓ その弾薬の「所持数÷基準数」の比率が一番低い
  - ↓ 対象の弾薬が50%でドロップ

→

通常ドロップ判定
- 最初に50%のドロップ抽選を行う
- ↓ 当選時には上表の通常ドロップ時の抽選確率にてドロップするアイテムが決定される
- ↓ 持っていない武器の弾薬が選ばれた場合は何度でも再抽選を行う

コンボ成立でコンボスコアが加算

LV.3-3以降のミッションになると、クリーチャーを撃破してから12秒以内に別のクリーチャーを倒すことでコンボが成立し、コンボスコアが加算される。右表のように、コンボ数が増えるほどスコアは高くなる。また、宝箱や金庫からコンボボーナスを入手すると30秒間のコンボタイムが始まり、このときにコンボを成立させればボーナスが加算される。



コンボ成立中は画面右上にコンボ数が表示される。この表示はコンボが途切れそうになると点滅して知らせてくれる。

状況別のコンボ数とスコア

コンボ数	通常時		コンボタイム時※
	通常クリーチャー	特殊クリーチャー	特殊クリーチャー
2	+20	+500	+1000
3	+50	+1000	+1000
4	+100	+1500	+1500
5	+200	+2000	+2000
6	+250	+2500	+2500
7	+300	+3000	+3000
8	+350	+3500	+3500
9	+400	+4000	+4000
10～19	+500	+4500	+4500
20～29	+600	+5000	+5000
30～39	+700	+5500	+5500
40～49	+850	+6000	+6000
50～	+1000	+7000	+7000

※コンボタイム中の通常クリーチャーは、一律+1000になる。

ミッション終了後はリザルト画面へ

ミッションを終了した後はリザルト画面に移行し、撃退数と最大コンボ数、獲得したスコアとスキルポイント、ランク評価の5つの要素が表示される。ランクは獲得したスコアをもとに算出されるが、ミッションによってランクの基準に違いがある。ここではミッション別のランクの基準を掲載しているので、高いランクを目指す際に活用してほしい。なお、各ミッションにおけるハイスコアのデータは、ミッション選択画面で閲覧可能となっている。

A 通常ミッション用ランクの基準

ランク	スコア	
	SOLO時	DUO時
SS	90000点以上	150000点以上
S	60000～89999点	120000～149999点
A	40000～59999点	80000～119999点
B	20000～39999点	40000～79999点
C	10000～19999点	20000～39999点
D	0～9999点	0～19999点

※LV.1-3、2-3、3-5は、DUO時もSOLOの基準が適用される。

B LV.4-5用ランクの基準

ランク	スコア	
	SOLO時	DUO時
SS	300000点以上	550000点以上
S	190000～299999点	380000～549999点
A	90000～189999点	180000～379999点
B	30000～89999点	60000～179999点
C	10000～29999点	20000～59999点
D	0～9999点	0～19999点

C LV.5-5&LV.Ex用ランクの基準

ランク	スコア	
	SOLO時	DUO時
SS	120000点以上	140000点以上
S	90000～119999点	110000～139999点
A	70000～89999点	90000～109999点
B	50000～69999点	70000～89999点
C	30000～49999点	50000～69999点
D	0～29999点	0～49999点



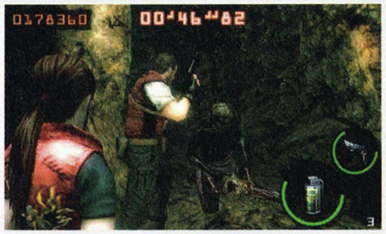
DUO

DUOのプレイ方法から基本的なルールを解説する。SOLOとの違いを把握しておこう。

DUOとは？

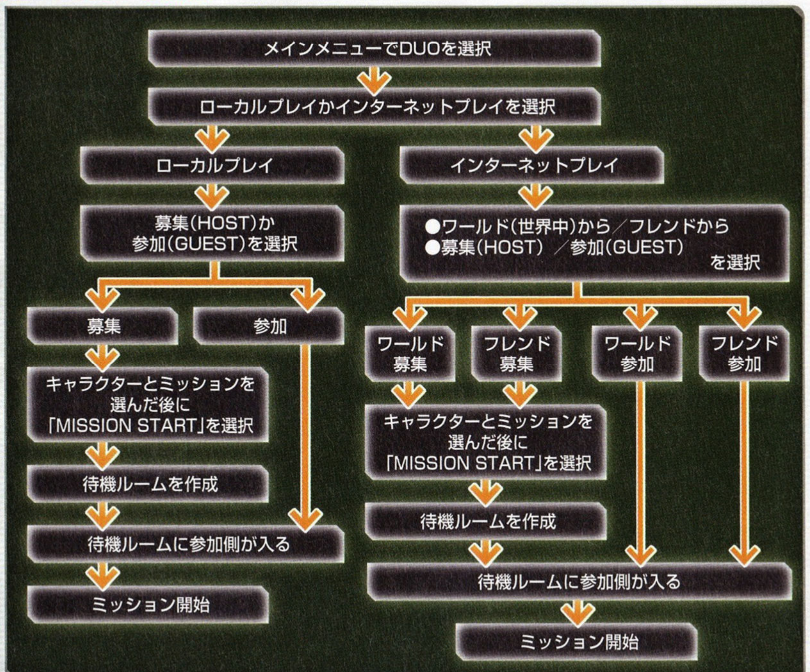
2人のプレイヤーで協力して同じミッションに挑戦できるのがDUOだ。ミッション中に出現するクリーチャーの数は、DUOでプレイする場合でもSOLOの場合と変わらない。SOLOでは苦戦を強いられるミッションでも、DUOならば活路を見出せるはずだ。

DUOを始めるまでの主な流れは、下記のフローチャートに示したとおり。ニンテンドー3DSの無線スイッチをONにした状態で、メインメニューからDUOのアイコンを選ぼう。



2人で協力して、数多くの手強いクリーチャーに立ち向かおう。SOLOとは一味違うプレイが楽しめる。

DUO開始までの流れ



ローカルプレイとインターネットプレイ

DUOを行うための通信方法は2種類。近くに一緒にいるプレイヤーと通信を行うローカルプレイと、インターネットを経由して離れたプレイヤーと通信を行うインターネットプレイが選べる。

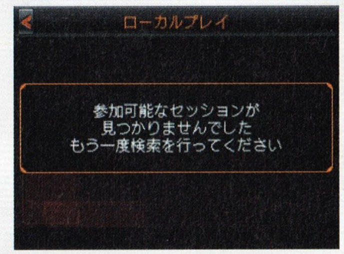
ローカルプレイは、ニンテンドー3DS本体が2台と、ゲームカードが2枚あれば開始できる。これに対し、インターネットプレイではインターネットに接続できる環境が必要だ。



HOST側とGUEST側の違いは、連携体術（→P.064）に多少の差が出る程度だ。

DUO時に選べるミッション

DUOで選べるミッションにはいくつか制限がある。LV.1～3の場合は昇格ミッションに限られるが、LV.4以降は全ミッションが選択可能となる。また、DUOを行うミッションは、SOLO時に選択できるミッションに限定される。例えば、LV.4まで選択できる状態のプレイヤーがGUEST側で参加する場合は、HOST側がLV.5以上のミッションを選んでいると、GUEST側はゲームに参加できない。



GUEST側がプレイできないミッションをHOST側が設定すると、参加できない。

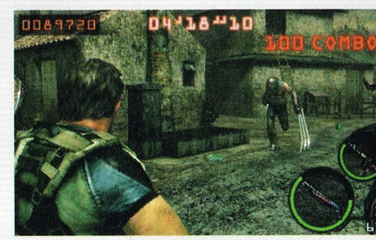
DUO時の基本ルール

DUOをプレイする場合、SOLOとはルールが異なる点がいくつか存在する。ここではDUOでプレイする際の基本的な7つのルールを順番に解説していくので、DUOをプレイする前に確認してほしい。その中でも、ルール1のコンボ数の共有とルール2の連携体術、ルール5の手当ての方法の違いは特に重要なので、内容はしっかり把握しておきたい。

ルール1 コンボ数はプレイヤー間で共有

クリーチャーを連続で倒すことで成立するコンボ数（→P.011）は、DUOの場合はプレイヤーとパートナーの間で共有されるようになり、どちらが倒してもコンボ数が増えていく。

これにより、SOLOでプレイするときと比べると、圧倒的にコンボは継続させやすくなる。DUOでLV.4以降のミッションをプレイするときには、ミッション中に出現する全クリーチャーに対してコンボを成立させることを目標にプレイしてみよう。



コンボ数が共有されることにより、100以上のコンボは十分に狙っていける。パートナーと息を合わせてプレイしよう。

ルール2 パートナーとの連携体術が可能

DUO時は、いずれかのプレイヤーが体術を決めた場合、別のプレイヤーが、ひるんだクリーチャーに体術を決める連携体術を行える。連携体術はクリーチャーとの位置関係や、クリーチャーの種類によって使用できる体術が変わるため、クリーチャー別体術リストで確認してほしい(→P.064)。

大量に出現するマジニや邪教徒といったクリーチャーに連携体術を決める場合、もともとのクリーチャーの体力が少ないため、連携体術を狙う必要性は低い。逆に、ガトリングマジニやガナード(チェーンソー系)といった強敵に対しては、攻撃力の高い連携体術を決められるので積極的に狙ってみよう。



巨漢マジニはショットガンでひるませた後であれば、1回目の連携時に攻撃力の高い連携体術を決められる。



ジルを操作して拘束されているパートナーを助けた場合は、拘束していたクリーチャーに対して連携体術で追撃できる。

ルール3 パートナーの位置はマップ上に表示

DUO時は、下画面のマップ上にはプレイヤーの位置が緑色の矢印で表示されるだけでなく、パートナーの位置も青色の矢印で表示される。パートナーとの距離が遠すぎるためマップ上に表示されない場合でも、パートナーのいる方向はマップの端に表示される。パートナーと合流する場合には、マップでパートナーの位置を確認しよう。


マップでパートナーの位置を把握すれば連携が取りやすい。

ルール4 パートナーとの同士討ち

プレイヤーとパートナーの攻撃は、銃弾や体術に関しては同士討ちは発生しないが、グレネードランチャー(炸裂)や手榴弾、感知式爆弾、ドラム缶やガスボンベを壊したときなどに起こる爆発は、仲間の行った攻撃であっても、巻き込まれてダメージを受けてしまう。

基本的にSOLOのときに自爆する可能性がある攻撃は、パートナーにも影響があると覚えておこう。爆発系の武器は、近くにパートナーがいないことを確認してから使うこと。



レベッカの主力であるグレネードランチャー(炸裂)はパートナーにも被害が出る。手当たり次第に撃つのは控えよう。

ルール5 手当てはプレイヤー間で行う

DYING状態に陥った場合、SOLOのときはアクションボタンを連打することで回復できるが、DUOではDYING状態からの自力回復は行えない。その代わりに、もう1人のプレイヤーがDYING状態の仲間に接近したときに手当てを行うことができ、DYING状態のパートナーを回復させることが可能だ。

DUOでは、どちらかが倒れた時点でミッションは失敗となる。離れていると手当てが間に合わないため、体力が減ったら早めにハーブを使うこと。なお、プレイヤー同士が接近しているときにハーブを使うと、両者の体力を回復できる。ただしこの場合、ハーブを使用した側は、ハーブの使用が終わるまで動くことができない。



パートナーがDYING状態に陥ったら、素早く駆けつけて手当てをしよう。ハーブを所持していれば自動的に使用する。



パートナーが近くにいるなら接近後にハーブを使おう。ハーブの回復量が低いキャラクターはパートナーに頼るべき。

ルール6 所持中の武器に対応した弾薬のみ入手可能

クリーチャーを撃破したり、設置物を壊したときにドロップされるアイテムが弾薬だった場合は、ドロップさせたプレイヤーが所持している武器の弾薬が出現する。このため、基本的にはパートナーの武器に対応した弾薬がドロップされて邪魔になることはない。

逆に、プレイヤー同士で同じ種類の弾薬を使う武器を所持していた場合は、弾薬が足りないプレイヤーのために、ドロップされた弾薬を取らずに残しておける。



所持している武器に対応していない弾薬の上に立つと、画面左下のアイコンに入手できないことを示す斜線が入る。

ルール7 ハイスコアはSOLOとは別に記録

DUOでのハイスコアと、キャラクター別のランクの記録は、SOLO時のデータとは別に記録されているため、SOLOとDUOの記録は完全に別扱いと考えていい。

また、ミッション選択画面では、上画面に各ミッションのハイスコアが表示されるが、ここで⊗ボタンを押すことで、SOLOとDUOの記録を切り替えられる。



DUOで挑戦できるミッションは右下に切り替え用の表示が出る。



キャラクター

「ザ・マーセナリーズ」に登場する8人のキャラクターについて詳しく解説しよう。

キャラクターの特徴を知ろう

厳しいミッションを乗り越えるには、操作するキャラクターの特徴を把握して使いこなす必要がある。各キャラクターの大まかな特徴は右にまとめた通りで、体力の最大値や移動速度は共通となっているが、攻撃を受けたときのダメージ量とハーブの回復量には違いがある。

なお武器セットの変更を行うと、別のキャラクターの武器セットを扱うことも可能だが、本書では各キャラクターごとに最初に設定された基本の武器セットを前提に攻略している。

キャラクターの特徴

- 全キャラクター共通で最大体力値は1000（体力ゲージがオレンジ色になると250以下であることを示す）※「COLOR SETTING」がAの場合
- 敵から攻撃を受けた際のダメージ量とハーブ使用時の回復量は、キャラクターのコスチュームごとに異なる
- 挑発の持続時間はキャラクターによって異なる
- ウェスカーの武器セットを装備したキャラクターは、ハーブ使用時の回復量が半減される

体術の分類について

クリーチャーに決められる体術は、攻撃を当ててひるませたときの部位と位置で変化し、右表にまとめた9種類の体術に分類できる。

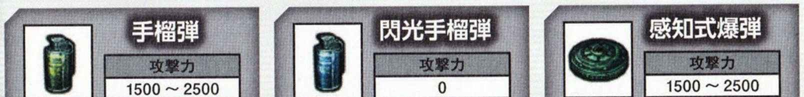
立っているクリーチャーは頭部、腕部、脚部の3ヵ所でひるみ方が変わり、さらに腕部と脚部では、クリーチャーとの位置関係で決められる体術が変化する。また、頭部と脚部はダウンを奪えるが、腕部はダウンを奪えない代わりに攻撃範囲が広いといった特徴がある。詳細は各キャラクターの体術データで確認しよう。

体術の分類一覧

体術の分類	体術を行える主な状況
頭ひるみ	頭部への攻撃でひるんだ敵に接近
腕ひるみ前方	腕部への攻撃でひるんだ敵の前方に接近
腕ひるみ背後	腕部への攻撃でひるんだ敵の背後に接近
脚ひるみ前方	脚部への攻撃でひるんだ敵の前方に接近
脚ひるみ背後	脚部への攻撃でひるんだ敵の背後に接近
連携体術前方	パートナーの体術でひるんだ敵の前方に接近
連携体術背後	パートナーの体術でひるんだ敵の背後に接近
ダウン追撃	転倒している敵に接近
救出	拘束されているパートナーに接近

ミッション固有の武器が存在

キャラクターの武器セット以外に、下記にまとめた3種類のミッション固有武器が存在し、各ミッションに最大で2種類設定される。使用頻度の高い武器なので、性能は把握しておくこと。ちなみに、アイテム欄に表示されるだけで、実際には入手できないミッションもある。



手榴弾

攻撃力
1500～2500

爆発を起こす手榴弾を前方に投げる。手榴弾は壁や地面などに接触してから一定時間後に爆発する。

閃光手榴弾

攻撃力
0

閃光を起こす手榴弾を前方に投げる。クリーチャーの動きを止めたり、寄生体を即死させる。

感知式爆弾

攻撃力
1500～2500

地面に設置すると一定時間後に作動し、クリーチャーが近づくと爆発する。プレイヤーには無反応。

キャラクターページの見方

キャラクター解説



1. **キャラクターの名称**
2. **コスチューム別の基本ステータス**
   - 被ダメージ倍率
     クリーチャーの攻撃を受けたときのダメージ補正値。被ダメージ倍率が150%のコスチュームで100ダメージの攻撃を受けた場合、実際のダメージ量は150となる。
   - ハーブ回復量
     ハーブを使用したときに回復する体力値。
   - 初期ハーブ数
     ミッション開始時に所持しているハーブの数。
   - エモーション持続時間
     挑発が終わるまでに要する時間。
3. **開放条件**
   そのキャラクターやコスチュームが使用可能となる条件。
4. **キャラクターのプロフィール**

武器データ＆基本戦術解説



1. **武器の名称**
2. **武器の性能解説**
3. **武器の外見と使用する弾薬の種類**
4. **武器データ**
   - 攻撃力
     武器の攻撃力。
   - リロード速度
     リロードが終わるまでに要する時間。
   - 装弾数
     左の数値はすでに武器に装弾されている弾数。右の数値は所持している予備の弾数。
   - クリティカル
     クリティカルの発生確率。クリーチャーの頭部を攻撃した際に、武器ごとに設定された確率でクリティカルが発生し、頭が吹き飛ぶ。
   - 貫通
     発射した弾丸が貫通する回数。－の場合は貫通しない。
   - 飛距離
     発射した弾丸の飛距離。
   - 備考
     その武器の補足事項。
5. **基本戦術解説**
6. **体術データ**
   - 体術の名称
     アクションボタンで行える体術の名称。
   - 体術の分類
     体術の分類。詳細はP.064を参照。
   - 攻撃力
     体術の攻撃力。
   - クリティカル
     クリティカルの発生確率。クリーチャーの頭部を攻撃した際に、体術ごとに設定された確率でクリティカルが発生し、頭が吹き飛ぶ。
   - 備考
     その体術の補足事項。

CHRIS REDFIELD

クリス・レッドフィールド

開放条件
最初から選択可能



NORMAL COSTUME

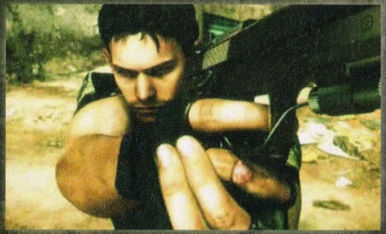
通常コスチューム

基本ステータス

被ダメージ倍率	100%
ハーブ回復量	300
初期ハーブ数	1
エモーション持続時間	2.33秒

バイオテロと戦い続ける歴戦の勇士

S.T.A.R.S. アルファチームのエースで、元アメリカ空軍所属の兵士。抜群の射撃技能と強靭な肉体を武器に、数々の事件を解決してきた経歴を持つ。いかなる状況でも信念を曲げない強い意志を持ち、小銃から重火器まで、必要に応じて柔軟かつ的確に扱う才能を持つ。



数々の難事件を解決してきたベテランの兵士。あらゆる武器を使いこなし、生物兵器に対する経験と知識にも秀でている。



SPECIAL COSTUME

開放条件
勲章 10 個獲得

■特殊コスチューム

「パイロットスーツ」

■基本ステータス

被ダメージ倍率	90%
ハーブ回復量	330
初期ハーブ数	1
エモーション持続時間	2.33秒



アメリカ空軍に所属し、戦闘機のパイロットとして任務についていたころの服装。通常コスチュームよりも性能は上。

クリス 武器セットデータ

ハンドガン／M92F

オーソドックスで扱いやすいハンドガン。体術の起点として重宝する。装弾数は20発と多いため、リロードの頻度は抑えられる。連射性能は比較的高めだが、1発当たりの攻撃力はそれほど高くない。マジニや邪教徒など、体力の少ないクリーチャーに使っていこう。



使用弾薬 ハンドガンの弾

攻撃力	リロード速度	装弾数	クリティカル	貫通	飛距離	備考
250	1.70秒	20／20	20%	—	50メートル	—

ショットガン／M37

一度に7発の散弾を発射するショットガン。至近距離から発射し、散弾をすべて命中させることで与えるダメージは飛躍的にアップする。ただし、リロードの時間が長いのが難点だ。強敵に攻撃を仕掛ける前には、リロードを済ませておきたい。



使用弾薬 ショットガンの弾

攻撃力	リロード速度	装弾数	クリティカル	貫通	飛距離	備考
400	2.40秒	7／7	25%	1回	50メートル	左右12°に拡散 散弾7発

ライフル／S75

スコープで遠距離のクリーチャーを狙撃できる。攻撃力は非常に高いが、撃つたびに薬莢を排出する動作を挟むため、連射ができない欠点がある。さらに、リロード時間も長いため、接近戦には適さない。遠距離時に限るか、確実に仕留められる場面でのみ使うこと。



使用弾薬 ライフルの弾

攻撃力	リロード速度	装弾数	クリティカル	貫通	飛距離	備考
2600	3.67秒	8／8	100%	1回	100メートル	スコープ最大4倍

クリス 基本戦術 解説

マジニや邪教徒に対しては、ハンドガンで脚部を狙い、ひるんだら即死効果があるネックツイストを決めることが基本になる。ネックツイストは動作時間が若干長めだが、寄生体化を防ぐ効果もある。

クリーチャーの数が多いときは、ネックツイストではなくアッパーの出番。これは攻撃範囲が広いため、周囲にいるクリーチャーをまとめて吹き飛ばしやすい。ダウン追撃は頭部を狙って、クリティカルを成功させること。

体力の多い強敵と戦う場合には、安全に接近できるならショットガン、近づくことが難しければライフル、という使い分けで対処していく。ライフルで攻撃するときは、そのクリーチャーに最もダメージを与えられる部位を狙うこと。武器強化系スキルを装備する場合は、ショットガンの攻撃力を高められるショットガン・カスタムが有効だ。

クリス使用時のポイント

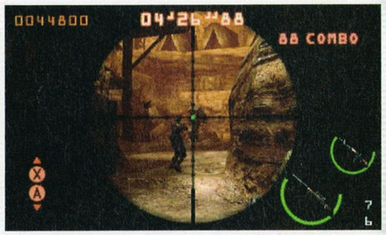
- ネックツイストは敵を確実に倒すことができ、寄生体化を防げる
- 強敵にはショットガンとライフルを使い分ける
- ライフルは連射がきかない



脚部を狙ってひるませた後に、背後に回るとネックツイストを決められる。動作は長いが、つかんでしまえば安全だ。



ショットガンは離れていると力を発揮できない。至近距離まで近づいて、ダメージを与えやすい部位を攻撃しよう。



ライフルは連射こそきかないものの、攻撃力は段違いに高い。安全な場所から、クリーチャーの弱点を狙い撃とう。

体術リスト

体術の名称	体術の分類	攻撃力	クリティカル	備考
ストレート	頭ひるみ	450	12.5%	
フック	腕ひるみ前方	300	12.5%	
キック	腕ひるみ背後	400	12.5%	
アッパー	脚ひるみ前方	400	12.5%	
ネックツイスト	脚ひるみ背後	即死	0%	組み技。寄生体化を防ぐ
フィニッシュブロー	連携体術前方	3000	100%	寄生体化を防ぐ。頭に当たっていなくても頭を砕く
リバースナックル	連携体術背後	3000	100%	寄生体化を防ぐ。頭に当たっていなくても頭を砕く
ストンプ	ダウン追撃	650	100%	
助ける	救出	500	12.5%	

JILL VALEN

ジル・バレンタイン

開放条件
最初から選択可能



NORMAL COSTUME

通常コスチューム

基本ステータス

被ダメージ倍率	110%
ハーブ回復量	330
初期ハーブ数	1
エモーション持続時間	2.33 秒

しなやかな戦闘テクニックの女性隊員

ラクーン市警所属の特殊部隊 S.T.A.R.S. の隊員。ラクーン郊外アークレイ山中で発生した洋館事件の生き残り。身体能力や専門知識のレベルは極めて高く、爆発物処理のエキスパートとして活躍。端正な顔立ちに華奢な体つきだが、有事となれば誰よりも勇敢な兵士となる。



身体能力の高さを生かした華麗な体術がジルの真骨頂。重火器だけでなく、サバイバルナイフを使った接近戦も得意。



SPECIAL COSTUME

開放条件
LV.3-5 を「S」以上でクリア

■特殊コスチューム

「カジュアル」

■基本ステータス

被ダメージ倍率	120%
ハーブ回復量	390
初期ハーブ数	1
エモーション持続時間	2.33 秒



プライベートをほうふつとさせるラフな服装のジル。通常コスチュームに比べると、ハーブの回復量が格段に増えている。

ジル 武器セットデータ

マシンガン／SG 556



使用弾薬 マシンガンの弾

連射性能が極めて高いマシンガンでありながら、攻撃力の面でも意外と侮れない優秀な武器。連射せずに単発で撃てば、体術の起点としても十分活用できる。装弾数は45発とかなり多いが、調子に乗って連射するとすぐに弾切れを起こすので、不要な連射は控えよう。

攻撃力	リロード速度	装弾数	クリティカル	貫通	飛距離	備考
180	2.55 秒	45／45	12.5%	—	50 メートル	—

ナイフ(ジルモデル)



使用弾薬 —

前方を突き刺すように攻撃するコンバットナイフ。攻撃力は低いが、マジニや邪教徒は攻撃が当たればひるむため、連続で切りつけられる。構え移動で前進して攻撃範囲を広げよう。なお、ナイフでとどめを刺した場合は、体術と同様、制限時間に5秒加算される。

攻撃力	リロード速度	装弾数	クリティカル	貫通	飛距離	備考
190	—	∞	12.5%	—	—	—

ショットガン／M3



使用弾薬 ショットガンの弾

一度に7発の散弾を発射するショットガン。クリーチャーに対して至近距離から発射し、散弾を数多く命中させることで大幅なダメージアップを図れる。ジルの武器セットの中では、瞬間的な火力が最も高い武器なので、強敵を撃破する手段として使用する頻度は高い。

攻撃力	リロード速度	装弾数	クリティカル	貫通	飛距離	備考
500	3.00 秒	5／5	12.5%	1回	50 メートル	左右 12°に拡散　散弾 7 発

ジル 基本戦術 解説

ジルはダウン追撃の両膝落としの攻撃力が非常に高いため、これを駆使した戦術が有効。マジニや邪教徒に対しては、マシンガンの連射で脚部を3～4回程度攻撃し、ダウンしたことを確認できたら、接近してダウン追撃でとどめを刺していく。クリティカルを狙う必要がないため、コンボを継続させやすい。

寄生体化する可能性があるクリーチャーには、寄生体化を防げる首ひねりで対応。マシンガンで脚部を狙うときに、連射はせずに単発で様子を見て、ひるんだら背後に回ろう。

強敵に対しては、ミッション固有武器で動きを止めた後に、至近距離からショットガンで攻撃だ。武器強化系スキルはショットガン・カスタムを選択して、強敵への対応力を高めたい。マシンガンはマジニや邪教徒をダウンさせるために使いたいので、マシンガン・カスタムで強化しない方がよいだろう。

ジル使用時のポイント

- 首ひねりは敵を確実に倒すことができ、寄生体化を防げる
- ダウン追撃の両膝落としは攻撃力が高い
- ショットガンは強敵に対して有効



ジルはダウンさせやすいマシンガンからの両膝落としが主力。体力の多い邪教徒でも、とどめを刺せる可能性は高い。



首ひねりは動作の長さがネックになるが、寄生体化を防ぎ、即死効果もある。状況に応じて両膝落としと使い分けよう。



ナイフは使い勝手に難があるものの、とどめを刺せれば制限時間が 5 秒加算される。構え移動を活用して攻撃しよう。

体術リスト

体術の名称	体術の分類	攻撃力	クリティカル	備考
上段蹴り	頭ひるみ	350	12.5%	
回し蹴り	腕ひるみ前方	250	12.5%	
後回し蹴り	腕ひるみ背後	350	12.5%	
蹴り上げ	脚ひるみ前方	350	12.5%	
首ひねり	脚ひるみ背後	即死	0%	組み技。寄生体化を防ぐ
円転脚	連携体術前方	2000 × 2	100%	寄生体化を防ぐ
車輪脚	連携体術背後	2000 × 2	100%	寄生体化を防ぐ
両膝落とし	ダウン追撃	1200	100%	
助ける	救出	350 × 2	12.5%	

REBECCA CHAMBERS

レベッカ・チェンバース



開放条件
LV.2-3 を「B」以上でクリア

NORMAL COSTUME

通常コスチューム

基本ステータス

被ダメージ倍率	130%
ハーブ回復量	450
初期ハーブ数	5
エモーション持続時間	2.67秒

マイペースな回復のエキスパート

S.T.A.R.S.ブラヴォーチームに所属する、薬品の精製と調合に関するエキスパート。チームでは衛生を担当している。周囲の状況にとらわれず、多少のことでは動じない度胸の持ち主。しかし、年齢も若く実戦経験にも乏しいため、未知の出来事にはとっさに対処できない。



武器の扱いは人並みだが、衛生班の本領を発揮し、ハーブの回復量は抜群に高い。初心者にオススメのキャラクターだ。

SPECIAL COSTUME



開放条件
LV.Ex 以外の全ミッションを「S」以上でクリア

■特殊コスチューム

「ナース」

■基本ステータス

被ダメージ倍率	150%
ハーブ回復量	600
初期ハーブ数	5
エモーション持続時間	2.67秒



ナースの癒し効果は別格であり、ハーブの回復量は最高を誇るが、クリーチャーから受けるダメージも非常に大きい。

マシンガン／MP5

マシンガンの中では攻撃力は最も低いが、装弾数は最大の60発で、貫通性能も兼ね備える。攻撃力が低い上に連射が可能なため、体術の起点として扱いやすい。なお木製のシールドを装備した邪教徒なら、発射した弾がシールドを貫通して直接ダメージを与えられる。



使用弾薬

マシンガンの弾

攻撃力	リロード速度	装弾数	クリティカル	貫通	飛距離	備考
120	2.40 秒	60／60	20%	3 回	50 メートル	ー

グレネードランチャー（炸裂）

着弾した直後に爆発を起こす炸裂弾を発射する。装弾数は4発と少ないが、爆発の威力は手榴弾や感知式爆弾に匹敵するほどで、強敵に対して非常に効果が高い。爆発に巻き込まれてダメージを受けないように、クリーチャーとの距離や爆発させる位置を考えよう。



使用弾薬

グレネードランチャー炸裂弾

攻撃力	リロード速度	装弾数	クリティカル	貫通	飛距離	備考
1500	3.33 秒	4／4	0%	ー	100 メートル	被爆時 500 ダメージ

マジニや邪教徒にはマシンガン、強敵にはグレネードランチャー（炸裂）といった使い分けが基本になる。マジニや邪教徒に狙うべき体術は、マシンガンの連射でダウンさせてからのサッカーボールキックと、脚ひるみ背後で決められるグラップルニーの2つ。

グラップルニーは比較的攻撃力が高く、寄生体化も防止できる。さらに、グラップルニーで吹き飛んだクリーチャーの頭部は手前に来るため、サッカーボールキックを決めやすい。

グレネードランチャー（炸裂）は、遠距離のクリーチャーを狙う場合は特に問題はないが、接近戦の場合は爆発に巻き込まれないように。目の前にクリーチャーがいる状況であれば、多少離れた位置に着弾させて爆風を当てよう。また、クリーチャーから攻撃を受けた直後は一瞬無敵状態になるため、このときに爆発を起こせばダメージは受けずに済む。

レベッカ使用時のポイント

- 敵を即死させる体術がない
- ハーブを５つ所持した状態からスタートできる
- ハーブ使用時の回復量は多いが敵から受けるダメージ量も多い
- グレネードランチャー（炸裂）は非常に強力



サッカーボールキックはクリーチャーの頭部側に回ってから行い、クリティカルを成功させて一撃でとどめを刺そう。



拘束を振りほどいたり、殴られた直後などの無敵時間を活用すれば、至近距離で爆発を起こしても巻き込まれない。



レベッカの体術はガトリングマジニやガナード（チェーンソー系）に大ダメージを与えられる。ひるませたら積極的に狙おう。

体術リスト

体術の名称	体術の分類	攻撃力	クリティカル	備考
プッシュアウト	頭ひるみ	400	0%	クリティカル不可
催涙スプレー	腕ひるみ前方	200	0%	寄生体化を防ぐ
ヒップ	腕ひるみ背後	300	12.5%	寄生体化を防ぐ
ジャンプパンチ	脚ひるみ前方	350	12.5%	
グラップルニー	脚ひるみ背後	450	50%	組み技。寄生体化を防ぐ
電気ショック	連携体術前方	8000	12.5%	寄生体化を防ぐ
電気ショック	連携体術背後	8000	12.5%	寄生体化を防ぐ
サッカーボールキック	ダウン追撃	500	100%	
助ける	救出	400	0%	

CLAIRE REDFIELD

クレア・レッドフィールド

開放条件
LV.1-3 を「B」以上でクリア



NORMAL COSTUME

通常コスチューム

基本ステータス

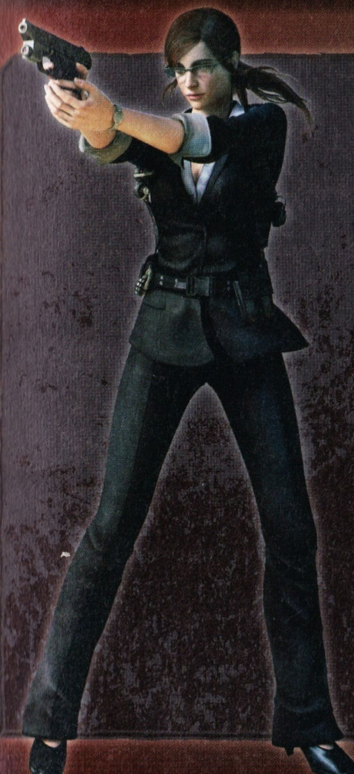
被ダメージ倍率	110%
ハーブ回復量	360
初期ハーブ数	1
エモーション持続時間	5.03 秒

兄クリス譲りの勇気と戦闘能力

音信不通となった兄のクリスに会うために、バイオハザードが発生したラクーンシティに乗り込んだ経歴を持つ。クリスから受けた影響と、ラクーンシティでの経験により、戦士としての成長を遂げる。冷静な判断力だけでなく、兄譲りの意志の強さを兼ね備えている。



兄であるクリスに引けを取らないほどのポテンシャルを秘めている。扱いやすい武器と身軽な体術がクレアの持ち味だ。



SPECIAL COSTUME

開放条件
勲章 25 個獲得

■特殊コスチューム

「スーツ」

■基本ステータス

被ダメージ倍率	80%
ハーブ回復量	240
初期ハーブ数	1
エモーション持続時間	5.03 秒



メガネをかけて、シックなスーツに身を包んだクレア。受けるダメージは減少するが、ハーブの回復量は低下する。

クレア 武器セットデータ

ハンドガン／マチルダ



使用弾薬 ハンドガンの弾

3点バースト機能が付いたハンドガン。攻撃ボタンを押し続けることで3発ずつ発射できる。ただ、装弾数は最大15発と少ないため、3点バーストに頼ると弾切れしやすい。弾薬が少ないときは単発使用後に体術を狙い、弾薬に余裕があるなら3点バーストでダウンさせよう。

攻撃力	リロード速度	装弾数	クリティカル	貫通	飛距離	備考
320	1.73 秒	15 ／ 30	5%	—	50 メートル	3 点バースト

グレネードランチャー（電撃）



使用弾薬 グレネードランチャー電撃弾

周囲に電撃を発生させる電撃弾を発射する。電撃は着弾点から近いと1000ダメージだが、遠くなると600ダメージに低下する。攻撃範囲がかなり広く、周囲のクリーチャーを巻き込みやすい。プレイヤー自身は電撃に巻き込まれにくく、接近戦でも気軽に発射できる。

攻撃力	リロード速度	装弾数	クリティカル	貫通	飛距離	備考
600～1000	3.33 秒	6 ／ 6	0%	—	100 メートル	被爆時 150 ダメージ

ライフル／PSG 1



使用弾薬 ライフルの弾

ライフルの中では攻撃力が低めだが、その代わりに連射が可能であり、リロード時間も早い。装弾数は少ないものの、すべて命中させれば強敵に対してもダメージは十分。クリティカル率は100%なので、コンボの継続を優先する場合は頭部を狙撃するといい。

攻撃力	リロード速度	装弾数	クリティカル	貫通	飛距離	備考
1400	1.70 秒	6 ／ 6	100%	1 回	100 メートル	スコープ最大 8 倍

クレア 基本戦術 解説

ハンドガンは体術の起点として使用し、グレネードランチャー（電撃）とライフルは、強敵に使用するのが基本。マジニと邪教徒に対しては、寄生体化を防ぐ効果があり、攻撃力も高いネックキックと、ダウン追撃のストンプを狙っていく。ストンプの性能はクリスと似ており、素早い動作で踏みつけられる。

ワンツー・ハイとアッパーコンビネーションは連続で打撃を叩き込む体術だが、打撃の途中で移動やリロードなどの動作を行うと体術を中断できる。ただし中断するよりも、最後まで決めた方が状況は好転しやすいので、一気に叩き込んでしまおう。

攻撃範囲の広いグレネードランチャー（電撃）は、強敵をひるませたいときや、周囲のクリーチャーを一掃したい場合など、さまざまな場面で頼りになる。ライフルと併用することで、ほとんどの強敵に対応可能だ。

クレア使用時のポイント

- 攻撃回数の多い体術はさまざまな動作でキャンセル可能
- グレネードランチャー（電撃）は広範囲を攻撃でき、自分は巻き込まれにくい
- ライフルは連射が可能



3 点バーストの連射機能で脚部を撃ち抜けば、ダウンを奪える可能性は高い。すかさず近づいてストンプで頭部を狙おう。



脚部への攻撃でひるませたときに決められるネックキックは攻撃力が高い。とどめを刺せなければストンプで追撃だ。



グレネードランチャー（電撃）は鉄製のシールドを構えたマジニ（武装兵）にも通じる。この距離でも電撃には巻き込まれない。

体術リスト

体術の名称	体術の分類	攻撃力	クリティカル	備考
ワンツー・ハイ	頭ひるみ	100 ／ 250 ／ 250	0% ／ 12.5% ／ 25%	2 発目終了後にキャンセル可能
フォールハイ	腕ひるみ前方	250	20%	
バックフックキック	腕ひるみ背後	400	12.5%	
アッパーコンビネーション	脚ひるみ前方	250 × 2	0% ／ 12.5%	1 発目終了後にキャンセル可能
ネックキック	脚ひるみ背後	800	0%	組み技。寄生体化を防ぐ
ダブルシュート	連携体術前方	500 ／ 5500	0% ／ 100%	
ダブルシュート	連携体術背後	500 ／ 5500	0% ／ 100%	
ストンプ	ダウン追撃	600	100%	
助ける	救出	400	12.5%	

HUNK

ハンク

開放条件
最初から選択可能



NORMAL COSTUME

通常コスチューム

基本ステータス

被ダメージ倍率	90%
ハーブ回復量	270
初期ハーブ数	0
エモーション持続時間	5.06秒

死神の異名を持つ戦闘プロフェッショナル

アンブレラ特殊工作部隊の隊員。ロックフォート島の軍事訓練所で訓練を受けていた。数々の不可能に近いミッションを達成し、その生還率から「死神」の異名を持つ。作戦時は一切の感情を見せず、プライベートの姿も見られないことから、その素性は明らかではない。



漆黒の戦闘服とガスマスクが印象的なハンク。対象の息の根を確実に止める暗殺術と、閃光弾による撹乱を得意とする。



SPECIAL COSTUME

開放条件
LV.Ex 以外の全ミッションを「A」以上でクリア

■特殊コスチューム

「死神」

■基本ステータス

被ダメージ倍率	70%
ハーブ回復量	180
初期ハーブ数	0
エモーション持続時間	5.06秒



血塗られた鎌を背負い、フードをかぶった死神スタイル。受けるダメージは減少するが、ハーブの回復量は著しく低下。

ハンク 武器セットデータ

ハンドガン／P8



使用弾薬 ハンドガンの弾

装弾数は少なめだが、貫通性能があるハンドガン。連射性能が高く、リロード速度も早いため、体術の起点としては申し分ない。攻撃力はそれほど高くないので、強敵に対してはあまり効果を期待できない。マジニや邪教徒に対してのみ使うといいだろう。

攻撃力	リロード速度	装弾数	クリティカル	貫通	飛距離	備考
300	1.53 秒	14／14	12.5%	2 回	50 メートル	ー

グレネードランチャー（閃光）



使用弾薬 グレネードランチャー閃光弾

攻撃力は低いが、閃光の効果で周辺にいるクリーチャーの行動を封じる。ケファロやデュバリアなどの寄生体や、ニワトリやブイキチワを即死させる効果もある。ただし、ガスマスク装備のマジニ（武装兵）やガラドールなど、閃光が効かないクリーチャーもいる。

攻撃力	リロード速度	装弾数	クリティカル	貫通	飛距離	備考
0～100	3.33 秒	4／4	0%	ー	100 メートル	ー

マシンガン／AK74



使用弾薬 マシンガンの弾

連射性能に優れるマシンガンの中では、トップクラスの攻撃力を誇るが、その代わり装弾数は30発とかなり少ない。そのため不用意に連射をすると、すぐにリロードが必要になってしまう。強敵に対して攻撃を仕掛けるとき以外は、連射をある程度抑えた方が賢明だ。

攻撃力	リロード速度	装弾数	クリティカル	貫通	飛距離	備考
240	2.83 秒	30／30	12.5%	ー	50 メートル	ー

ハンク 基本戦術 解説

ハンクは用途が似ているハンドガンとマシンガンを所持し、強敵に対して有効な攻撃手段はグレネードランチャー（閃光）とミッション固有武器に限られるので、これらは強敵相手に使いたい。体術は全体的に優秀だ。

マジニや邪教徒に対しては、ハンドガンで脚部を狙い、即死効果のある始末を決めていく。始末はクリーチャーの前方から狙うことができ、動作の時間もそれほど長くないため、非常に優秀。ダウン追撃のトリプルタップは攻撃力は高いものの、動作時間が長いのでコンボはつなげにくくなってしまう。

強敵が現れたら、ミッション固有武器とマシンガンの連射で立ち向かおう。マシンガンは体術の起点としても使えるが、強敵対策として温存しておきたい。武器強化系スキルを選ぶ際は、マシンガンの攻撃力と装弾数を増やせるマシンガン・カスタムがベストだ。

ハンク使用時のポイント

- 重火器がないので強敵への対処が困難
- 敵の前方から即死効果のある体術を狙える
- グレネードランチャー（閃光）により寄生体の処理がたやすい



即死効果のある始末はハンクの主力。クリーチャーの背後から決められる処刑よりも、動作が終わるまでの時間は短い。



連射重視のマシンガンといえども、すべて命中させればダメージ量は侮れない。手ブレを制御して弱点を狙おう。



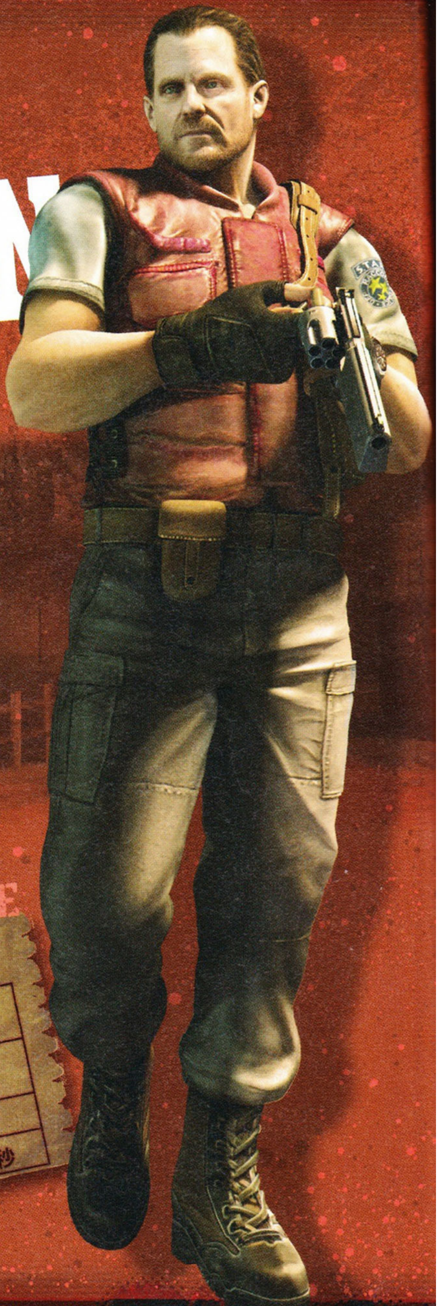
グレネードランチャー（閃光）は、効くクリーチャーに対しては効果絶大。範囲が広く、まとめて動きを止められる。

体術リスト

体術の名称	体術の分類	攻撃力	クリティカル	備考
エルボーストライク	頭ひるみ	350	35%	
暗器蹴り	腕ひるみ前方	300	0%	クリティカル不可
暗器斬り	腕ひるみ背後	400	0%	クリティカル不可
始末	脚ひるみ前方	即死	0%	組み技。寄生体化を防ぐ
処刑	脚ひるみ背後	即死	0%	組み技。寄生体化を防ぐ
サイスシュート	連携体術前方	3000	100%	寄生体化を防ぐ。頭に当たっていなくても頭を砕く
サイスシュート	連携体術背後	3000	100%	寄生体化を防ぐ。頭に当たっていなくても頭を砕く
トリプルタップ	ダウン追撃	200／250／250	100% × 3	
助ける	救出	350	30%	

BARRY BURTON

バリー・バートン



開放条件
LV.4-5 を「B」以上でクリア

NORMAL COSTUME

通常コスチューム

基本ステータス

被ダメージ倍率	90%
ハーブ回復量	180
初期ハーブ数	0
エモーション持続時間	1.83 秒

経験と火力で立ち向かうベテラン兵士

S.W.A.T. から S.T.A.R.S. アルファチームに移籍してきた火器のスペシャリスト。クリスとコンビを組んで事件を解決してきた。火器に関する知識を豊富に持ち、ハイパワーな武器を好む。制式装備のサムライエッジのほか、大口径な 44 マグナムも愛用する。



マグナムやライフルといったハイパワーな武器を好んで扱う。攻撃力が高い反面、ハーブの回復量が低くなっている。



SPECIAL COSTUME

開放条件
勲章 20 個獲得

■特殊コスチューム

「アメリカン」

■基本ステータス

被ダメージ倍率	130%
ハーブ回復量	390
初期ハーブ数	0
エモーション持続時間	1.83 秒



上半身裸でショルダーパッドを付けた奇抜な格好。受けるダメージ量は増えるが、ハーブ回復量がアップしている。

バリー 武器セットデータ

ハンドガン／サムライエッジ(バリーモデル)



使用弾薬　ハンドガンの弾

攻撃力が高い上に、貫通性能も兼ね備えるハンドガン。装弾数は9発しかないため、頻繁にリロードを行うことになる。体術の起点として使う場合、部位を狙い損ねて複数回攻撃を当ててしまうと、クリーチャーを倒してしまう可能性が出てくる。慎重に狙いを定めよう。

攻撃力	リロード速度	装弾数	クリティカル	貫通	飛距離	備考
350	1.70 秒	9／9	12.5%	2 回	50 メートル	―

マグナム／M500



使用弾薬　マグナムの弾

装弾数が少なく、リロード時間もかなり長いが、単発の武器の中では最高の攻撃力を誇る。強敵への切り札として重宝するものの、弾薬のドロップ確率がほかの武器よりも低く、救済ドロップの恩恵も受けられない。やっかいな強敵に対してのみ使用するべきだろう。

攻撃力	リロード速度	装弾数	クリティカル	貫通	飛距離	備考
3800	3.53 秒	5／0	12.5%	1 回	50 メートル	―

ライフル／ドラグノフ



使用弾薬　ライフルの弾

攻撃力が高く、連射も行えるライフル。性能的にはクレアのライフルに近いが、こちらの方が装弾数が少なく、リロードの時間も長い。強敵を仕留める手段としては役に立つので、残りの装弾数には気を配るようにしつつ、安全なときにリロードを済ませておこう。

攻撃力	リロード速度	装弾数	クリティカル	貫通	飛距離	備考
1700	2.41 秒	4／4	100%	1 回	100 メートル	スコープ最大 4 倍

バリー 基本戦術 解説

マジニや邪教徒にはハンドガンからの体術で、強敵にはライフルとマグナムで対抗していく。体術ではガンストックとヘッドバッド、ダウン追撃のマグナムが使いやすい。

ガンストックは寄生体化を防止できないが、攻撃力が高いのでとどめを刺しやすい。ヘッドバッドは頭部を狙ってひるませる際に、クリティカルが発生する可能性はあるが、寄生体化を防止する効果がある。体術のマグナムは動作が若干長いものの、ダウン追撃とは思えない攻撃力を備えている。寄生体化されない限りは確実に撃破可能だ。

マグナムとライフルは、スキルのマグナム・テクニックやライフル・テクニックでは攻撃力を高められない。ただし、バリーは全キャラクターで最も挑発の時間が短いため、アドレナリンやクロスレンジのスキルに付いている挑発後の攻撃力UPの効果を活用してみよう。

バリー使用時のポイント

- スタート時の武器の弾数が少ない
- マグナムとライフルは攻撃力こそ高いがリロード速度が遅い
- ダウン追撃のマグナムは攻撃力が極めて高い
- 攻撃範囲の広い武器がない単体特化型



頭ひるみからの体術で寄生体化を防げるのはバリーのみ。クリティカルが発生しないことを期待して頭部を撃とう。



ダウン追撃のマグナムは、通常の体術とは思えないほど攻撃力が高い。もちろんマグナムの弾薬が減少することもない。



LV.3 のアドレナリンやクロスレンジを装備して挑発後にマグナムを撃てば、一撃で驚異的なダメージを与えられる。

体術リスト

体術の名称	体術の分類	攻撃力	クリティカル	備考
ヘッドバッド	頭ひるみ	400	75%	組み技。寄生体化を防ぐ
ジャブ	腕ひるみ前方	300	12.5%	
ニーキック	腕ひるみ背後	400	12.5%	
ローキック	脚ひるみ前方	400	12.5%	
ガンストック	脚ひるみ背後	650	50%	
ハリケーン	連携体術前方	2000 × 4	100%	
ハリケーン	連携体術背後	2000 × 4	100%	
マグナム	ダウン追撃	5000	100%	
助ける	救出	450	12.5%	

JACK KRAUSER

ジャック・クラウザー



開放条件
LV.3-5 を「B」以上でクリア

NORMAL COSTUME

通常コスチューム

基本ステータス

被ダメージ倍率	80%
ハーブ回復量	210
初期ハーブ数	1
エモーション持続時間	2.67 秒

心に深い闇を抱える肉体派戦士

米陸軍特殊作戦軍に所属し、数々の戦場で武勲を立てたエリート兵士。自分の技量に絶対的な自信を持ち、戦うことに生きがいを感じているが、南米での事件で圧倒的な力を持つ生物兵器を目の当たりにしたことによって、心の奥に深い闇が芽生え始めた。



クラウザーは強靭な肉体から繰り出される体術が強力な武器となる。弾数に制限のないアーチェリーとナイフを操る。

SPECIAL COSTUME



開放条件
LV.5-5 を「S」以上でクリア

■特殊コスチューム

「外骨格スーツ」

■基本ステータス

被ダメージ倍率	60%
ハーブ回復量	150
初期ハーブ数	1
エモーション持続時間	2.67 秒

特殊ステータス：背後からつかまれない



甲殻状のスーツを着込んだハンティングスタイル。被ダメージが減少し、背後からつかまれない特殊効果も得られる。

クラウザー 武器セットデータ

アーチェリー



弓を引いて直線的に飛んでいく矢を放つ。弾数は無限でリロードの必要もないが、連射がきかないので複数のクリーチャーに迫られると対処は難しくなる。体術の起点として活用しよう。また、攻撃力が高いために一撃で倒してしまい、寄生体に変化される可能性もある。

使用弾薬 —

攻撃力	リロード速度	装弾数	クリティカル	貫通	飛距離	備考
700	—	∞	12.5%	—	∞	—

ナイフ（クラウザーモデル）



右から左へ払うようにナイフで切りつける。ジルのナイフよりも攻撃力が高く、範囲も広いので複数のクリーチャーを巻き込みやすい。ナイフでとどめを刺すと、体術と同様に制限時間が5秒加算される。構え移動を活用して、クリーチャーよりも先に攻撃を当てよう。

使用弾薬 —

攻撃力	リロード速度	装弾数	クリティカル	貫通	飛距離	備考
300	—	∞	40%	—	—	—

ロケットランチャー



絶大な威力を誇るロケットランチャーを発射する。ミッション開始時には2発だけ所持しており、これを撃ち切ると消滅するため、やっかいな強敵に使うこと。ミッション中に弾薬が手に入らず、インフィニティ7以外、装弾数UPの効果があるスキルでも装弾数は増えない。

使用弾薬 —

攻撃力	リロード速度	装弾数	クリティカル	貫通	飛距離	備考
30000	—	2／0	0%	—	195 メートル	2 発限定

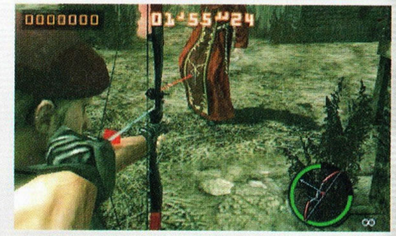
クラウザー 基本戦術 解説

マジニや邪教徒に対しては、アーチェリーでひるませてからの体術が基本。アーチェリーは連射がきかないため、構え移動で後退しながら脚部を狙うこと。体術はクリーチャーの前方から狙うことができ、即死効果がある毒針に頼ろう。ナイフは複数のクリーチャーに対して有効だが、どうしてもダメージを受けやすい。体力に余裕があるときに使おう。

強敵に対しては、ロケットランチャーは最後の切り札として取っておき、基本的にはミッション固有武器で対抗していく。弾薬を消費する武器がないため、クリーチャーのドロップや設置物からハーブとミッション固有武器を集めやすい。武器強化系スキルでは、ボマーを選んでミッション固有武器の攻撃力を高めよう。なお、アーチェリーとナイフは、攻撃力UP（全武器）や攻撃力UP（全攻撃）の効果が付いたスキルで攻撃力が高まる。

クラウザー使用時のポイント

- アーチェリーは弾数が無限だが連射がきかない
- ナイフの攻撃力がジルよりも高い
- 敵の前方から即死効果のある体術を狙える
- ロケットランチャーは 2 発限定で弾は補充できない



アーチェリーは連射ができない点は不便だが、1 対 1 なら使い勝手はよい。脚部に狙いを定めて体術の起点にしよう。



アーチェリーでは、防具を装備したマジニ（武装兵）をひるませるのは困難。構え移動で前進しながらナイフで攻撃だ。



即死効果のある毒針はクラウザーの主力。スロートスリットも、即死効果はあるが動作が長い。毒針を効果的に使おう。

体術リスト

体術の名称	体術の分類	攻撃力	クリティカル	備考
回し蹴り	頭ひるみ	200 ／ 300	12.5% × 2	
斬り上げ	腕ひるみ前方	350	0%	クリティカル不可
タックル	腕ひるみ背後	800	12.5%	
毒針	脚ひるみ前方	即死	0%	組み技。寄生体化を防ぐ
スロートスリット	脚ひるみ背後	即死	0%	組み技。寄生体化を防ぐ
ドロップキック	連携体術前方	4000	12.5%	
ドロップキック	連携体術背後	4000	12.5%	
スタブナイフ	ダウン追撃	800	100%	
助ける	救出	800	12.5%	

ALBERT WESKER

アルバート・ウェスカー

開放条件
LV.5-5 を「B」以上でクリア



NORMAL COSTUME

通常コスチューム

基本ステータス

被ダメージ倍率	110%
ハーブ回復量	300
初期ハーブ数	0
エモーション持続時間	2.33秒

特殊ステータス：迅速移動が可能

人間を超越した裏切りと野望の男

元S.T.A.R.S.の隊長であり、アンブレラの情報部員も務めていた。洋館事件後に己の身体にウィルスを投入し、人間を超越した力を手に入れた。すべての事件において、表舞台、裏舞台に関わらず、その存在が確認される男。生物兵器のデータを収集している。



超高速で駆け抜ける迅速移動が行える特異なキャラクター。武器セットの効果でハーブの回復量が半減する欠点を持つ。



SPECIAL COSTUME

開放条件
???

■特殊コスチューム

「ウロボロス」

■基本ステータス

被ダメージ倍率	50%
ハーブ回復量	90
初期ハーブ数	0
エモーション持続時間	2.33秒

特殊ステータス：迅速移動が可能



ウロボロス・ウィルスで能力を高めた姿。受けるダメージは異常なまでに低くなるが、ハーブでの回復は期待できない。

ウェスカー 武器セットデータ

ハンドガン／サムライエッジ(ウェスカーモデル)

攻撃力は高いが、装弾数の少ないハンドガン。バリーのサムライエッジと比較すると、攻撃力とクリティカル率は強化されているが、貫通性能を失っている。クリーチャーの頭部を狙うとクリティカルヒットになりやすいため、脚部を狙って体術の起点に使おう。



使用弾薬 ハンドガンの弾

攻撃力	リロード速度	装弾数	クリティカル	貫通	飛距離	備考
400	1.70 秒	9／9	50%	―	50 メートル	―

マグナム／L.ホーク

マグナムとしては攻撃力は低めだが、貫通する回数が多く、リロードに要する時間も短い。扱いやすい武器ではあるが、ほかの武器に比べて弾薬を入手できる機会が少ない。接近戦に持ち込みにくい強敵を仕留めるために、できるだけ温存しておこう。



使用弾薬 マグナムの弾

攻撃力	リロード速度	装弾数	クリティカル	貫通	飛距離	備考
2300	1.53 秒	6／0	12.5%	4 回	50 メートル	―

ショットガン／ハイドラ

14発もの散弾を一斉に発射する、最高火力のショットガン。至近距離から発射した場合の攻撃力はマグナムを凌駕するほどだが、装弾数が3発しかない上に、リロード時間が非常に長い。安全なときにリロードを行っておき、強敵に3発撃ち込める状態を維持しておこう。



使用弾薬 ショットガンの弾

攻撃力	リロード速度	装弾数	クリティカル	貫通	飛距離	備考
500	3.67 秒	3／3	12.5%	1 回	50 メートル	左右 24°に拡散 散弾 14 発

ウェスカー 基本戦術 解説

攻撃力の高い武器がそろっているので、体力の多い強敵には対応しやすい。しかし、即死効果のある体術がなく、連携体術以外では寄生体化も防げないという欠点を抱える。

マジニや邪教徒に対しては、ハンドガンで脚部を狙い、猛衝脚や昇甲掌打につなげよう。とどめを刺せなかった場合は、頭側に回ってダウン追撃の葬送脚でクリティカルを狙おう。

マグナムとショットガンは、強敵に対しての使用が基本になる。ショットガンを多用するなら、いつでもリロードの効果が付いたリベンジやスマートリロードなどのスキルを活用したい。武器強化系のスキルを装備するなら、ハンドガンの装弾数を増やせるハンドガン・カスタムが役立つ。なお、ウェスカーは特殊能力として、高速で走り抜ける迅速移動を行える。コンボの継続や強敵からの一時離脱に便利だが、体力を消費することを忘れないように。

ウェスカー使用時のポイント

- スタート時の武器の弾数が少ない
- 高速で走り抜ける迅速移動が可能
- 迅速移動を行うには体力を消費する(下記参照)

通常コスチューム時	(必要体力)103※	(消費体力)100
特殊コスチューム時	(必要体力)53※	(消費体力)50

※体力が必要体力以上残っていないと使えない。



頭ひるみの後に狙える先崩掌打は強力だが、ハンドガンでひるませるときにクリティカルが出やすいので安定して決められない。



猛衝脚でとどめを刺せなかった場合、クリーチャーの頭部は手前に来るので、葬送脚でクリティカルを狙いやすい。



迅速移動の最中にアクションボタンで繰り出せる轟砲膝は非常に当てにくい。命中させるために狭い通路などで使用しよう。

体術リスト

体術の名称	体術の分類	攻撃力	クリティカル	備考
先崩掌打	頭ひるみ	1200	50%	
平進掌打	腕ひるみ前方	300	12.5%	
背流脚	腕ひるみ背後	400	12.5%	
昇甲掌打	脚ひるみ前方	400	12.5%	
猛衝脚	脚ひるみ背後	600	12.5%	
覇砕双剛掌	連携体術前方	4000	12.5%	寄生体化を防ぐ
獄突	連携体術背後	4000	12.5%	寄生体化を防ぐ
葬送脚	ダウン追撃	600	100%	かかと落とし部分にも攻撃判定が存在
助ける	救出	500	12.5%	
迅速移動	特殊行動	200	12.5%	3 回まで方向転換が可能
轟砲膝	特殊行動	1000	100%	迅速移動中にアクションボタン

SPECIAL
スペシャル

スペシャル武器セットは、キャラクターに対して用意されたものではなく、特定の条件を満たすと選択可能になる特殊な武器セット。その条件とは、「全キャラクターで LV.Ex 以外の全ミッションをランク A 以上でクリアする」または、「ゲームコイン 15 枚を消費する」ことだ。スペシャル武器セットはかなりクセのある性能だが、攻撃力も非常に高くなっている。

スペシャル 武器セットデータ

ハンドガン／レッド 9

ハンドガンとは思えないほどの攻撃力を誇り、体力の少ないクリーチャーは一撃で仕留められる。ただし装弾数は3発と非常に少なく、頻繁にリロードを行う必要があるため、大勢に囲まれた場合は対処しにくい。また、攻撃力の高さから、体術の起点としても機能しにくい。



使用弾薬　ハンドガンの弾

攻撃力	リロード速度	装弾数	クリティカル	貫通	飛距離	備考
800	2.37 秒	3 ／ 9	12.5%	―	50 メートル	―

グレネードランチャー　2Way

斜め前方に2発の炸裂弾を同時に発射する。1発の攻撃力はグレネードランチャー（炸裂）と同等であり、装弾した弾は1発ずつ消費していく。この武器はレーザーサイトで着弾点が表示されないため、目視で着弾点を予測する必要がある。地面を狙うときは自爆しないように。



使用弾薬　グレネードランチャー炸裂弾

攻撃力	リロード速度	装弾数	クリティカル	貫通	飛距離	備考
1500	3.33 秒	4 ／ 10	0%	―	45 メートル	被爆時 500 ダメージ



クリーチャー

ここでは全クリーチャーについて解説していく。対処法を覚えてミッションに臨もう。

クリーチャーの対処法を覚えよう

ミッション中にはさまざまなクリーチャーが出現し、プレイヤーに襲いかかってくる。各クリーチャーの特徴や弱点、攻撃方法などを把握し、対処法を覚えなければ、全ミッションの制覇は険しい道のりとなる。

次のページからは、各クリーチャーの体力や攻撃方法といったデータと、対処法を紹介していく。下記にまとめているクリーチャーデータの見方にも目を通して、ミッションを始める前にチェックしてほしい。



クリーチャーによっては攻撃が通じなかったり、こちらが一撃で即死させられる場合もある。対処法を熟知しよう。

クリーチャーデータの見方



1. クリーチャーの名称。
2. クリーチャーの体力と撃破時に加算されるスコア。出現するミッションにより体力が異なる場合は、その変動する範囲を記載している。
3. 特殊ステータス。特殊な能力や性質が設定されている場合に記載している。
4. 部位別ダメージ倍率。対象の部位を攻撃したときに与えられるダメージの補正値を示している。倍率が120%の部位に、攻撃力100の武器で攻撃した場合、実際のダメージ量は120となる。
5. 攻撃データ。クリーチャーの行う攻撃方法の名称と攻撃力。「DYING」と「即死」は、体力の残量に関係なくDYING状態に陥ったり、即死する攻撃であることを示す。
6. そのクリーチャーと対峙したときの対処方法。



Majini
マジニ

市民

体力	500～1000
スコア	300

武装兵

体力	700～1200
スコア	400

マジニ（市民）特殊ステータス

- クリティカルが発生すると、マジニは即死する
- マジニは、爆発を近距離で受けると即死する

マジニ（市民）部位別ダメージ倍率

部位	倍率
頭部	120%
胴体	100%
腕部	100%
脚部	90%

マジニ（武装兵）特殊ステータス

- クリティカルが発生すると、マジニは即死する
- マジニは、爆発を近距離で受けると即死する
- 防具を着けた個所にはダメージが通らない（体術、マグナム、グレネードランチャー電撃弾、爆発は通じる）
- 力尽きるときに身体が膨張して爆発することがある
- マスク、ヘルメット、シールドを着用しているマジニには閃光が効かない
- マジニに体術を決めると、シールドを落とす

マジニ（武装兵）部位別ダメージ倍率

部位	倍率	部位	倍率
頭部	120%	脚部	90%
胴体	100%	防具	0%
腕部	100%	シールド	0%

攻撃データ（市民＆武装兵）

攻撃名	攻撃力
組み付き～首絞め	3×45回
組み付き～かみつき	280
羽交い絞め	0
羽交い絞め～蹴り	150
武器攻撃	240
ダイナマイト誘爆	400

攻撃名	攻撃力
手榴弾投げ	400
閃光手榴弾投げ	0
死亡時爆発	400
ボウガン	120
ロケットランチャー	DYING

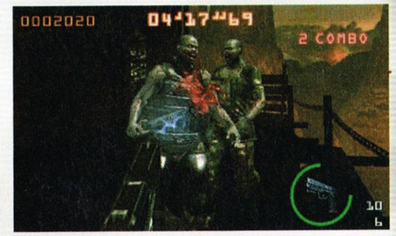
対処法 1　ひるませてから体術を狙う

マジニは市民と武装兵のどちらも、ハンドガンやマシンガンなどの攻撃力が低い武器でひるませてから、体術でとどめを刺すことが基本となる。体術を使うことで弾薬の温存につながり、制限時間も5秒加算される。

武装兵は、防具のある個所には攻撃が通じないため、防具のない個所を素早く見極めて攻撃すること。脚部に防具を着けていても、靴を攻撃すればひるませられる。胴体を攻撃して、動きを止めてから靴を狙うと安全だ。



体術を狙うなら脚部を狙ってひるませよう。頭部はクリティカルが発生する可能性があり、腕部はダウンを奪えない。



胴体と脚部に防具を着けているマジニ（武装兵）は非常にやっかい。腕部に攻撃を当てて、動きを止めたら靴を狙おう。

対処法 2　シールドを装備した武装兵の対処法

マジニ（武装兵）の構える鉄製のシールドはほとんどの攻撃を弾くため、攻撃を当てにくい。離れている状況であれば、近づかれる前に靴を狙撃して、ひるんだら体術を決めよう。

接近された場合、靴の狙撃は難しくなる。いったん逃げて距離を取るか、手榴弾や感知式爆弾、マップ上のドラム缶などの爆発を利用して吹き飛ばそう。このほか、構え移動でクリーチャーに密着してから攻撃することで、ダメージを与えることも可能だ。



大きなシールドを構えたマジニ。シールドの下に見える靴を狙い撃って体術を決めれば、シールドを弾き飛ばせる。

対処法 3　寄生体化を防ぐ方法を活用

特定のミッションでは、ケファロやデュバリアといった寄生体に変化するマジニが出現する。寄生体は総じてマジニよりも手強いため、寄生体化を防ぐ効果がある体術で撃退しよう。どの体術で寄生体化を防ぐことができるかは、それぞれのキャラクターページ（→P.018～）で確認しておくこと。

マジニが寄生体に変化する場合、クリティカルや爆発で倒したとしても寄生体への変化は阻止できないため、体術で対処しよう。



寄生体化を防げる体術は攻撃力が高い傾向にあり、即死効果をあわせ持つ体術も存在する。これらを有効活用しよう。

Ganado
邪教徒



部位別ダメージ倍率

部位	倍率
頭部	120%
胴体	100%
腕部	100%
脚部	90%
シールド	100%
防具	0%

体力	1200～2400（シールド1500）
スコア	400

攻撃データ

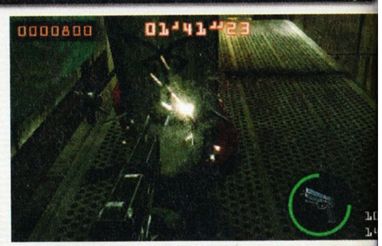
攻撃名	攻撃力
組み付き～首絞め	5×35回
組み付き～投げ	90
組み付き～自爆	即死
羽交い絞め	0
羽交い絞め～自爆	即死
羽交い絞め～蹴り	150
武器攻撃	240
ダイナマイト誘爆	400
ボウガン	120
ロケットランチャー	DYING

特殊ステータス

- クリティカルが発生すると、邪教徒は即死する
- 邪教徒は、爆発を近距離で受けると即死する
- 角のない髑髏をかぶっている邪教徒は、頭部にダメージが通らない（体術、マグナム、グレネードランチャー電撃弾、爆発は通じる）
- シールドは耐久力がなくなると粉々になり、貫通する攻撃はすべて貫通する
- 邪教徒に体術を決めると、シールドは壊れる

対処法　マジニと同じく体術で仕留めよう

　邪教徒はマジニより体力が多いものの、基本的な行動パターンはマジニと大差ない。ハンドガンやマシンガンでひるませて、攻撃力の高い体術や、即死効果のある体術で倒そう。
　木製のシールドを装備している邪教徒は、ショットガンでシールドを破壊するか、貫通性能がある武器で邪教徒を直接攻撃しよう。このほか、邪教徒は動物の骨のヘルメットや、髑髏のマスクを身に着けている。髑髏のマスクは銃撃を弾くため、頭部以外を狙うこと。



貫通性能のある武器なら、シールドを貫通して邪教徒に攻撃が命中する。ひるませて体術を決めればシールドは壊せる。

Big Man Majini
巨漢マジニ



体力	3000～4000
スコア	1000

特殊ステータス

- ショットガンでダメージを与えると巨漢マジニは防御姿勢を取るが、ダメージ倍率に変動はない
- 力尽きるときに爆発する

部位別ダメージ倍率

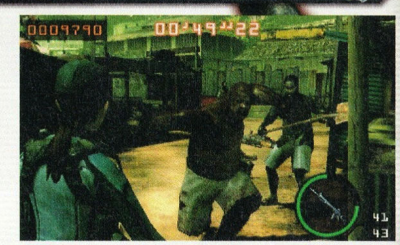
部位	倍率
頭部	120%
胴体	100%
腕部	100%
脚部	90%

攻撃データ

攻撃名	攻撃力
ハンマーパンチ	350
連続ぶんまわし	350

対処法　接近される前に動きを止めよう

　巨漢マジニは腕を振り回したり、両腕を振り下ろして攻撃してくる。いずれも攻撃力が高く、食らうと吹き飛ばされてしまう。
　接近されると攻撃をかわすのは難しいため、多少離れた位置から脚部を狙い、ひるませて動きを止めよう。ひるませることに成功したら、攻撃力の高い武器で追撃を決めて仕留めてしまおう。体術での追撃も可能だが、巨漢マジニは体力が多いため、ダメージ量を調整しておかなければ体術でとどめを刺すのは難しい。



プレイヤーにある程度近づくと、腕を振り回しながら迫ってくる。物音を立てずに接近してくるので周囲を警戒しよう。

Cephalo ケファロ

Duvalia デュバリア



ケファロ

体力	3000
スコア	800

ケファロ特殊ステータス

・ケファロに対し、電撃を発する攻撃を加えると、6倍のダメージを与えられる
・ケファロは、爆発を近距離で受けると即死する
・ケファロは、閃光を浴びると即死する

ケファロ部位別ダメージ倍率

部位	倍率
寄生体	100%
上半身	100%
下半身	90%

ケファロ攻撃データ

攻撃名	攻撃力
触手攻撃	180
縦叩き	360

デュバリア

体力	6000
スコア	900

デュバリア特殊ステータス

・デュバリアに対し、電撃を発する攻撃を加えると、6倍のダメージを与えられる
・デュバリアは、爆発を近距離で受けると即死する
・デュバリアは、閃光を浴びると即死する
・デュバリアは、下半身にダメージが蓄積するとひるむ

デュバリア部位別ダメージ倍率

部位	倍率
外殻	0%
外殻内部	250%
下半身	90%
腹部	100%

デュバリア攻撃データ

攻撃名	攻撃力
頭突き	280
ダッシュ頭突き	280
背後頭突き	250
かみつき	DYING

対処法 寄生体の弱点を突いて即死させよう

ケファロとデュバリアは、どちらもマジニや邪教徒から変化する。ケファロの場合はクリーチャーを倒したときに変化し、デュバリアは立っているクリーチャーにダメージを与えるたびに変化する可能性がある。

どちらも接近してから攻撃を仕掛けてくるため、離れた位置から攻撃を仕掛けよう。デュバリアは外殻にはダメージが通らないので下半身を狙うこと。閃光手榴弾や手榴弾を使えば、即死させることが可能だ。



デュバリアは下半身にダメージを蓄積させることで片膝をつく。露出した外殻の内部に攻撃を当てれば大ダメージだ。

Bui Kichwa ブイキチワ

Chicken ニワトリ



ブイキチワ

体力	100～200
スコア	400

ブイキチワ特殊ステータス

・ブイキチワに対し、電撃を発する攻撃を加えると、6倍のダメージを与えられる
・ブイキチワは、爆発を近距離で受けると即死する
・ブイキチワは、閃光を浴びると即死する

ブイキチワ部位別ダメージ倍率

部位	倍率
全身	100%

ブイキチワ攻撃データ

攻撃名	攻撃力
組み付き	12×4回

ニワトリ

体力	1
スコア	2000

ニワトリ特殊ステータス

・ニワトリは、閃光を浴びると即死する

ニワトリ部位別ダメージ倍率

部位	倍率
全身	100%

ニワトリ攻撃データ

攻撃名	攻撃力
跳びかかり	20

対処法 小型クリーチャーは狙いを定めて攻撃

ニワトリは攻撃を仕掛けてくることはほとんどなく、近づくと逃げていく。逃げられると照準を合わせにくいので、動きだす前に離れた位置から狙撃しよう。撃破時のスコアが高い上に、必ずハーブを2つドロップする。

ブイキチワはプレイヤーに張り付き、動きを封じながらダメージを与えてくる。体力は少ないため、攻撃が命中さえすれば容易に撃破できる。なお、ニワトリとブイキチワは、どちらも閃光の効果だけで即死させられる。



ニワトリは出現位置が決まっており、特定のミッション中に1体しか現れない。貴重なハーブが手に入るので、逃さず仕留めよう。

Executioner Majini
処刑マジニ

黒

体力	6000～10000
スコア	5000

処刑マジニ・黒 特殊ステータス
・トゲを攻撃するとひるみやすい
・力尽きるときに爆発する

処刑マジニ・黒 部位別ダメージ倍率

部位	倍率
頭部	110%
胴体	100%
腕部	60%
脚部	80%
トゲ	100%

赤

体力	9000～15000
スコア	15000

処刑マジニ・赤 特殊ステータス
・トゲを攻撃するとひるみやすい
・力尽きるときに爆発する

攻撃データ(処刑マジニ・黒&処刑マジニ・赤)

攻撃名	攻撃力
振り下ろし	DYING
横振り	DYING
背後攻撃	DYING
つかみ攻撃～首絞め	20×4回
つかみ攻撃～投げ	300
つかみ攻撃～トドメ	即死

処刑マジニ・赤 部位別ダメージ倍率

部位	倍率
頭部	100%
胴体	35%
腕部	30%
脚部	60%
トゲ	100%

対処法 爆発でひるませてから頭部を攻撃

処刑マジニは黒と赤の2種類が存在し、赤の方が圧倒的にステータスが高い。攻撃方法に違いはなく、距離が遠いときは武器を横に振り回しながら前進し、近いときは振り下ろしや、つかみ攻撃を仕掛けてくる。

横振りを出された場合は近づけないため、離れてから手榴弾や感知式爆弾でひるませるか、弱点の頭部を攻撃しよう。爆発でひるませたときは追撃のチャンスだが、赤はひるんでからの復帰が早いので深追いは厳禁だ。



接近時の振り下ろしとつかみ攻撃は、背後に回り込むと回避しやすい。すかさず背中のトゲを狙って攻撃しよう。

Chainsaw Majini
チェーンソーマジニ

赤 ※ズボンが赤色

体力	5000～9000
スコア	7000

チェーンソーマジニ・赤 特殊ステータス
・力尽きるときに爆発する

チェーンソーマジニ・赤 部位別ダメージ倍率

部位	倍率
頭部	110%
胴体	100%
腕部	60%
脚部	80%

チェーンソーマジニ・赤 攻撃データ

攻撃名	攻撃力
切断	即死
振り回し	即死

青 ※ズボンが青色

体力	12000～18000
スコア	7000

チェーンソーマジニ・青 特殊ステータス
・体力が残り少なくなると無敵状態で一定時間ダウンし、その後に復活して暴走する
・暴走中は頭部と脚部にダメージが通らなくなる
・力尽きるときに爆発する

チェーンソーマジニ・青 部位別ダメージ倍率

部位	倍率
頭部	110%
胴体	100%
腕部	60%
脚部	80%

チェーンソーマジニ・青 攻撃データ

攻撃名	攻撃力
切断	即死
振り回し	即死
乱舞攻撃	DYING

対処法 背後に回ってから反撃を叩き込もう

チェーンソーマジニは赤と青の2種類。基本的な行動パターンは共通で、どちらもプレイヤーの目の前まで接近した後に、即死効果のあるチェーンソーでゆっくり攻撃してくる。

攻撃の動作は遅いため、背後に回ってからの反撃を繰り返すことで安全に撃退できる。不意打ちだけはやっかいなので、チェーンソーの音が聞こえたら周囲を見渡そう。なお、青は体力が残り少なくなると無敵状態でダウンし、その後に一度だけ復活する特徴がある。



Gatling Majini
ガトリングマジニ



体力	5000～6000
スコア	10000

特殊ステータス

- 背中のコンテナにはダメージが通らない(グレネードランチャー電撃弾・閃光弾、爆発は貫通する)
- 爆発以外のダメージを33%に減少させる(マシンガンは25%)
- ショットガンでダメージを与えるとガトリングマジニは防御姿勢を取るが、ダメージ倍率に変動はない
- 力尽きるときに爆発する

部位別ダメージ倍率

部位	倍率
頭部	130%
胴体	100%
腕部	100%
脚部	130%
コンテナ	0%

攻撃データ

攻撃名	攻撃力
ガトリング攻撃	40×5回
銃殴り	350
手榴弾投げ	400

対処法　ガトリング攻撃は遮蔽物でやり過ごす

ガトリングマジニはプレイヤーとの距離で攻撃方法が変化する。離れているときはガトリングや手榴弾で攻撃を行い、接近時は銃身で広範囲をなぎ払うように攻撃してくる。ガトリング攻撃は遮蔽物に身を隠さないと回避は難しいため、遠距離のガトリングマジニが銃を構えたときは、壁や建物に身を隠そう。

攻撃を仕掛けるときは、閃光手榴弾や爆発系の武器が効果的。ひるませた後は2回程度武器で攻撃してから体術を決めよう。



ガトリングマジニをひるませた場合、攻撃力の高い体術を決められる。体術後はさらに追撃して一気に倒そう。

Garrador
ガラドール



体力	2000～6000
スコア	10000

特殊ステータス

- 頭部にはダメージが通らない(グレネードランチャー電撃弾、爆発は貫通する)
- 閃光は効かない

部位別ダメージ倍率

部位	倍率
寄生体	100%
頭部	0%
胴体	10%
腕部	10%
脚部	10%

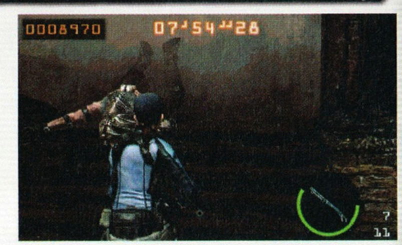
攻撃データ

攻撃名	攻撃力
振り回し	200
突進突き	300
突進つかみ	即死

対処法　動きを止めてから背中の寄生体を狙う

ガラドールはプレイヤーに駆け寄ってから、両手のツメを振り回して攻撃してくる。突進しながらツメを突き出す攻撃は、つかまれた場合は即死してしまう。接近されたら反撃を狙うのではなく、いったん距離を取ろう。

ガラドールは、背中の寄生体を狙わなければダメージをほとんど与えられない。手榴弾や感知式爆弾などの爆発でひるませてから、背中の寄生体を攻撃すると安全だ。覆面をかぶっているため、閃光手榴弾は通用しない。



爆発に巻き込めば、片膝をついたりうつ伏せ状態で倒れる。体勢を立て直す前に、背中の寄生体に集中砲火を浴びせよう。



Chainsaw Ganado

ガナード（チェーンソー系）

体力	12000～15000
スコア	15000

特殊ステータス

・力尽きるときに爆発する

部位別ダメージ倍率

部位	倍率
頭部	100%
胴体	40%
腕部	30%
脚部	55%

攻撃データ

攻撃名	攻撃力
振り回し	即死

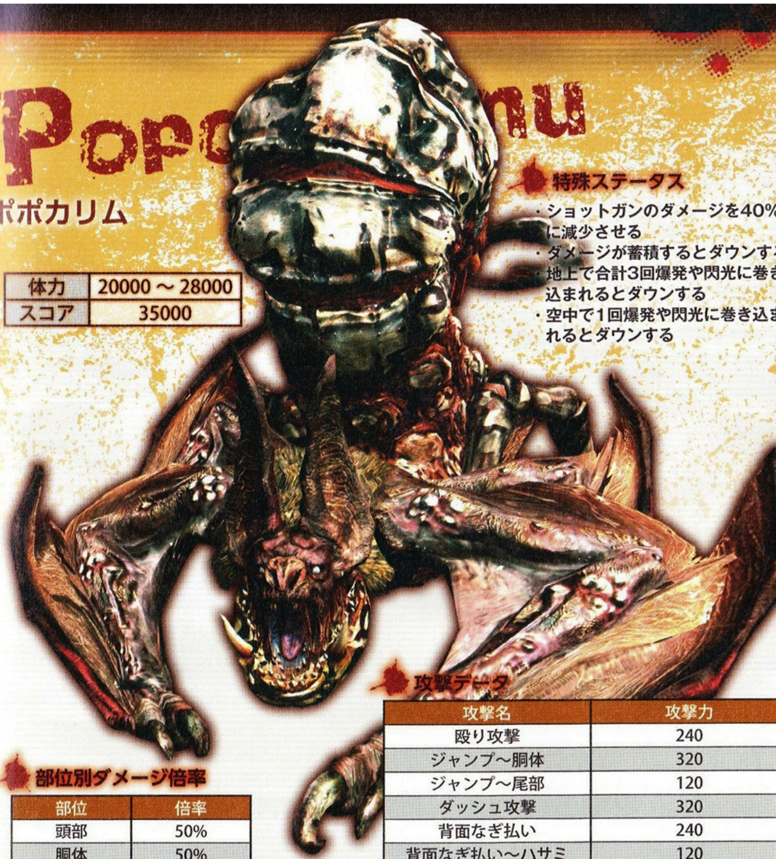
対処法　接近を食い止めてから反撃に転じる

即死効果のあるチェーンソーを振り回してくる。動きが速いため、背後からの不意打ちが非常にやっかい。チェーンソーの音を聞き逃さないようにして、接近される前に居場所を見つけることが重要だ。接近された場合は体力が減っていなくてもハーブを使用し、無敵時間を利用して距離を取ろう。

接近を止めるには、感知式爆弾や閃光手榴弾が最適。ひるませた後は弱点の頭部を攻撃してから体術で追撃しよう。



ひるませれば攻撃力の高い体術を決められる。体術の後は感知式爆弾を設置したり、手榴弾を投げて再度ひるませよう。



Popokarimu

ポポカリム

体力	20000～28000
スコア	35000

特殊ステータス

・ショットガンのダメージを40%に減少させる
・ダメージが蓄積するとダウンする
・地上で合計3回爆発や閃光に巻き込まれるとダウンする
・空中で1回爆発や閃光に巻き込まれるとダウンする

攻撃データ

攻撃名	攻撃力
殴り攻撃	240
ジャンプ～胴体	320
ジャンプ～尾部	120
ダッシュ攻撃	320
背面なぎ払い	240
背面なぎ払い～ハサミ	120
ダイブ攻撃	320
風圧攻撃	1
移動体当たり	150

部位別ダメージ倍率

部位	倍率
頭部	50%
胴体	50%
翼＆脚部	20%
尾部外殻	20%
尾部弱点	150%

対処法　爆発でひるませて弱点を狙い撃つ

ポポカリムは、距離が遠いときは体当たりを多用し、接近時は前脚で攻撃してくる。尾部の外殻に守られていない部分が弱点なのだが、正面から狙うのは難しい。

そこで、離れた位置から手榴弾を投げたり、感知式爆弾を設置しよう。爆発でひるませたら、ポポカリムの正面から見て右側に回り込み、露出した弱点を集中的に攻撃。その際、ショットガンはダメージが減少するので、ライフルやマグナムを使うこと。



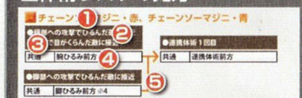
爆発に巻き込んでポポカリムをひるませれば、弱点を狙うチャンスが生まれる。すぐに距離を詰めて攻撃しよう。

クリーチャー別体術リスト

ここではクリーチャーに対して決められる体術の分類を状況別に紹介。リストの見方は右の通りで、クリーチャーとの位置関係が「共通」とあるものは、前方でも背後でも決められる体術の分類に違いはないことを示す。

なお連携体術は、マジニ、邪教徒に対して行う場合など、HOST側とGUEST側による影響を受けることがある(詳細は各リストを参照)。

■体術リストの見方



❶ 対象のクリーチャー
❷ その体術を行える状況
❸ クリーチャーとの位置関係
❹ 決められる体術の分類
❺ 連携体術のつながり

マジニ、邪教徒

●頭部への攻撃でひるんだ敵に接近

共通	頭ひるみ

●腕部への攻撃でひるんだ敵に接近 → ●連携体術１回目 ※1

前方	腕ひるみ前方	前方	腕ひるみ前方
背後	腕ひるみ背後	背後	頭ひるみ

※1　連携体術1回目を行う場合、最初に体術を決めるプレイヤーはHOST側に限定される。

●脚部への攻撃でひるんだ敵に接近

前方	脚ひるみ前方
背後	脚ひるみ背後

●ダウン中の敵に接近

共通	ダウン追撃

●拘束されているパートナーに接近

共通	救出

【ジルを操作して拘束されているパートナーに接近】※2 → ●連携体術１回目

共通	救出	前方	連携体術前方
		背後	連携体術背後

※2　ジルを操作して拘束されているパートナーを助けた場合、拘束していたクリーチャーに連携体術を決められる。なお、GUEST側がジルを操作してパートナーを助けた場合に限り、助けたプレイヤーでも連携体術を決められる。

巨漢マジニ

●脚部への攻撃でひるんだ敵に接近
●閃光で目がくらんだ敵に接近

共通｜頭ひるみ ※3 → ●連携体術１回目　共通｜脚ひるみ前方 ※3 ※4 → ●連携体術２回目　共通｜連携体術背後

●ショットガンの攻撃に対して防御姿勢を取った敵に接近

共通｜脚ひるみ前方 ※3 ※4 → ●連携体術１回目　共通｜連携体術背後

※3　バリーの場合：連携体術前方
※4　ハンク、クラウザーの場合：腕ひるみ背後

処刑マジニ・黒、処刑マジニ・赤

●頭部、脚部、背中のトゲへの攻撃でひるんだ敵に接近
●閃光で目がくらんだ敵に接近

共通｜脚ひるみ前方 ※4

●拘束されているパートナーに接近

共通｜救出

→ ●連携体術１回目　共通｜連携体術前方 → ●連携体術２回目 ※5　前方｜連携体術前方

※5　連携体術2回目を行う場合、最初に体術を決めるプレイヤーはHOST側に限定される。

チェーンソーマジニ・赤、チェーンソーマジニ・青

●頭部への攻撃でひるんだ敵に接近
●閃光で目がくらんだ敵に接近

共通｜腕ひるみ前方

●脚部への攻撃でひるんだ敵に接近

共通｜脚ひるみ前方 ※4

→ ●連携体術１回目　共通｜連携体術前方

ガトリングマジニ

●上半身への攻撃でひるんだ敵に接近
●閃光で目がくらんだ敵に接近
（サングラスがない場合のみ）

共通｜連携体術前方 ※6

●下半身への攻撃でひるんだ敵に接近

共通｜連携体術背後

→ ●連携体術１回目　共通｜連携体術前方 ※6

※6　ジルの場合：連携体術背後

●ショットガンの攻撃に対して防御姿勢を取った敵に接近

共通｜脚ひるみ前方 ※4 → ●連携体術１回目　共通｜連携体術背後

ガラドール

●脚部への攻撃でひるんだ敵に接近

共通｜脚ひるみ前方 ※4

ブイキチワ

●拘束されているパートナーに接近

共通｜救出

ガナード(チェーンソー系)

●頭部への攻撃でひるんだ敵に接近
●閃光で目がくらんだ敵に接近
●脚部への攻撃でひるんだ敵に接近

共通｜連携体術前方 → ●連携体術１回目　共通｜連携体術背後



スキル

スキルの効果や獲得条件について解説していく。詳細を把握して有効に活用しよう。

スキルの成長について

ミッション中に装備していたスキルは、ミッション終了時に加算されるスキルポイントがたまることでLV.1からLV.3まで成長していくが、その算出基準は右の3つとなっている。

影響が大きいのはスコアとミッション別補正で、スコアは高い方がスキルポイントは多くなる。ミッション別補正は、ミッション別に設定された補正値で、右表で★の数が多いほどスキルポイントは増える。一度のミッションで獲得できるスキルポイントの上限は1万だ。

スキルの成長に必要なスキルポイントは、右表に示した4つの成長タイプに分類される。P.068からのスキルリストで確認しよう。



強制的にスコアが0になるインフィニティ7のみ算出基準が異なり、スコアの代わりにクリーチャーの撃退数が基準となる。

スキルポイントの算出基準

- ミッション終了時のスコア
- 最大コンボ数
- ミッション別補正

ミッション別補正の目安

ミッション名		補正の目安
LV.1	1～3	½
LV.2	1～3	½
LV.3	1～5	½
LV.4	1～4	★★★★
	5	★★★
LV.5	1～4	★★★★½
	5	★★★★★★
LV.Ex	1～8	★★★★★

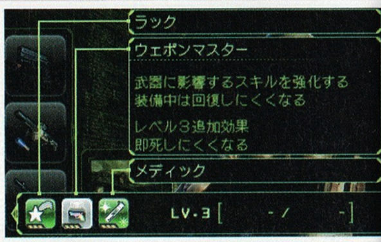
成長タイプと必要スキルポイント

タイプ	A	B	C	D
LV.2	4000	9000	15000	17000
LV.3	10000	16000	22000	32000

スキルの効果の能力限界

同じ効果を持つスキルを複数装備した場合、基本的にその効果は合算されるが、スキルの効果には能力限界が設定されているため、限界以上にスキルの効果が高まることはない。

例えば、防御力UPの効果はNo.2のタフネスに25%、No.6のショットガンテクニックには10%付いているが、この効果は能力限界が25%に設定されている。これにより、2つのスキルを同時に装備したとしても、実際に得られる防御力UPの効果は25%までになる。

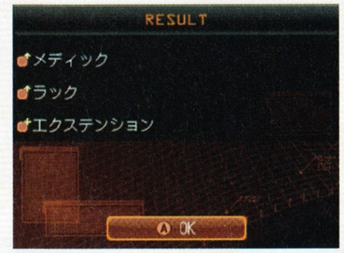


能力限界の数値を考慮した上で、同じ効果を持つスキルを重複させることで効果の度合いを効率よく引き上げられる。

スキルの効果と獲得条件

スキルのアイコンは、その効果をもとに緑色、灰色、水色、紫色の4色に分けられている。分類が示す主な効果は下表にまとめた通り。

スキルの効果の詳細と獲得条件については、後述するスキルリストで解説している。スキル選択画面だけでは確認できない効果も存在するため、スキルリストで詳細を把握しよう。なお、スキルの獲得条件が記載されていないものに関しては、自分自身で見つけてほしい。



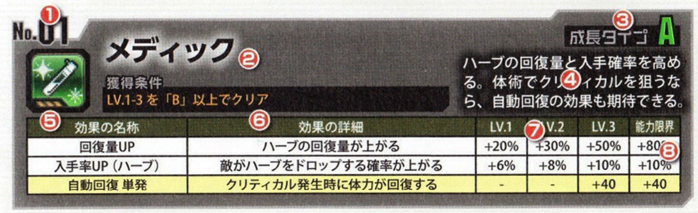
リザルトで↑が付いたスキルはレベル上昇、+は新たに獲得したことを示す。

スキルの分類と主な効果

No.01～03	防御系スキル	体力回復やダメージ軽減といった生存に重点を置いたスキル。ハイスコアに結び付く要素は薄い。
No.04～17	武器強化系スキル	武器や体術の攻撃力を高めるスキル。特定の武器を強化するものと、すべての武器を強化するものに分かれる。
No.18～24	状況限定系スキル	体力減少時や特定のクリーチャー限定など、発動のタイミングは限られるが大きい効果を得られるスキル。
No.25～30	特殊系スキル	特殊な効果を秘めたスキル。実戦で役立つものから、おまけ的な要素のものまで効果はさまざま。

スキルリスト

スキルリストの見方



① スキルの番号。スキル画面の左上をNo.01として、右へ順番に紹介している。

② スキルの名称と、そのスキルが使用可能となる条件。???のものは、自分自身で見つけ出そう。

③ スキルの成長タイプ。各タイプのレベルアップまでの必要スキルポイントは左ページ参照。

④ スキルの解説。

⑤ スキルの効果の名称。↑が付いているものは「ウェポンスキルの効果UP」のスキルに対応している。黄色の項目はスキルがLV.3に達したときのみ効果を発揮する。

⑥ スキルの効果の詳細。

⑦ レベル別のスキルの効果。-は効果が発動せず、○は効果が発動することを示す。

⑧ スキル効果の能力限界値。詳細は左ページ参照。

No.01 メディック

成長タイプ A

獲得条件
LV.1-3を「B」以上でクリア

ハーブの回復量と入手確率を高める。体術でクリティカルを狙うなら、自動回復の効果も期待できる。

効果の名称	効果の詳細	LV.1	LV.2	LV.3	能力限界
回復量UP	ハーブの回復量が上がる	+20%	+30%	+50%	+80%
入手率UP（ハーブ）	敵がハーブをドロップする確率が上がる	+6%	+8%	+10%	+10%
自動回復 単発	クリティカル発生時に体力が回復する	-	-	+40	+40

No.02 タフネス

成長タイプ A

獲得条件
勲章No.24「ライク・ア・フェニックス」獲得

ダメージ軽減効果がメインだが、即死攻撃には通用しない。攻撃を受ける機会が多いなら役に立つ。

効果の名称	効果の詳細	LV.1	LV.2	LV.3	能力限界
防御力UP	受けるダメージを軽減する	+15%	+20%	+25%	+25%
ダウン時間短縮	早く起き上がる	+20%	+30%	+40%	+80%
コンボ持続時間延長	敵を倒すとコンボ持続時間が延長	-	-	+0.5秒	+4.0秒

No.03 ラック

成長タイプ A

獲得条件
勲章を5個獲得

一撃死回避率UPはガナード（チェーンソー系）が現れるミッションで効果大。DUO時に付けると安心。

効果の名称	効果の詳細	LV.1	LV.2	LV.3	能力限界
一撃死回避率UP	即死攻撃を受けてもDYING状態に留まる	+40%	+50%	+60%	+100%
クリティカル率UP（全攻撃）↑	クリティカルヒット確率が上がる	+10%	+20%	+30%	+100%
パートナーにも効果が及ぶ	パートナーにも同じスキルの効果が及ぶ	-	-	○	なし

No.04 ハンドガンテクニック

成長タイプ B

獲得条件
LV.4-1を「B」以上でクリア

ハンドガンの構える速度とリロード速度を早める。ハンドガンは全体的に動作が早いため効果は薄め。

効果の名称	効果の詳細	LV.1	LV.2	LV.3	能力限界
構える速度UP（ハンドガン）↑	ハンドガンを構える速度が早くなる	+40%	+60%	+80%	+150%
リロード速度UP（ハンドガン）↑	ハンドガンをリロードする速度が早くなる	+20%	+25%	+30%	+60%
クリティカル率UP（全攻撃）↑	クリティカルヒット確率が上がる	-	-	+20%	+100%

No.05 ハンドガン・カスタム

成長タイプ B

獲得条件
？？？

ハンドガンの連射速度と装弾数が強化される。パリーやウェスカーのサムライエッジに適した効果だ。

効果の名称	効果の詳細	LV.1	LV.2	LV.3	能力限界
連射速度UP（ハンドガン）↑	ハンドガンを連射する速度が早くなる	+16%	+24%	+30%	+60%
装弾数UP（ハンドガン）↑	ハンドガンの装弾数が増える	+20%	+30%	+50%	+100%
攻撃力UP（全武器）↑	武器の攻撃力が上がる	-	-	+8%	+60%

No.06 ショットガンテクニック

成長タイプ B

獲得条件
LV.5-1を「S」以上でクリア

ショットガンの構える速度とリロード速度を早める。ショットガンの使用頻度が高いなら有用となる。

効果の名称	効果の詳細	LV.1	LV.2	LV.3	能力限界
構える速度UP（ショットガン）↑	ショットガンを構える速度が早くなる	+40%	+60%	+80%	+150%
リロード速度UP（ショットガン）↑	ショットガンをリロードする速度が早くなる	+20%	+25%	+30%	+60%
防御力UP	受けるダメージを軽減する	-	-	+10%	+25%

No.07 ショットガン・カスタム

成長タイプ B

獲得条件
？？？

ショットガンの攻撃力と装弾数を強化する。強敵への攻撃手段がショットガンなら装備したいスキル。

効果の名称	効果の詳細	LV.1	LV.2	LV.3	能力限界
攻撃力UP（ショットガン）↑	ショットガンの攻撃力が上がる	+12%	+20%	+30%	+60%
装弾数UP（ショットガン）↑	ショットガンの装弾数が増える	+20%	+30%	+50%	+100%
回復量UP	ハーブの回復量が上がる	-	-	+15%	+80%

No.08 マシンガンテクニック

成長タイプ B

獲得条件
LV.4-3を「B」以上でクリア

マシンガンの構える速度とリロード速度を早める。マシンガン・カスタムと併用で真価を発揮。

効果の名称	効果の詳細	LV.1	LV.2	LV.3	能力限界
構える速度UP（マシンガン）↑	マシンガンを構える速度が早くなる	+40%	+60%	+80%	+150%
リロード速度UP（マシンガン）↑	マシンガンをリロードする速度が早くなる	+20%	+25%	+30%	+60%
攻撃力UP（体術）	体術の攻撃力が上がる	-	-	+15%	+60%

No.09 マシンガン・カスタム

成長タイプ B

獲得条件
？？？

マシンガンの攻撃力と装弾数を強化する。マシンガンが主力となるハンク武器セットには欠かせない。

効果の名称	効果の詳細	LV.1	LV.2	LV.3	能力限界
攻撃力UP（マシンガン）↑	マシンガンの攻撃力が上がる	+12%	+20%	+30%	+60%
装弾数UP（マシンガン）↑	マシンガンの装弾数が増える	+20%	+30%	+50%	+100%
範囲UP（グレネード系）↑	グレネード系武器の爆発範囲が広がる※	-	-	+10%	+50%

No.10 ライフルテクニック

成長タイプ B

獲得条件
LV.5-1を「B」以上でクリア

ライフルの構える速度とリロード速度を早める。ライフルの使用頻度が高ければ装備しておくといい。

効果の名称	効果の詳細	LV.1	LV.2	LV.3	能力限界
構える速度UP（ライフル）↑	ライフルを構える速度が早くなる	+40%	+60%	+80%	+150%
リロード速度UP（ライフル）↑	ライフルをリロードする速度が早くなる	+20%	+25%	+30%	+60%
攻撃力UP（体術）	体術の攻撃力が上がる	-	-	+15%	+60%

※グレネードランチャー、手榴弾、閃光手榴弾、感知式爆弾に対応。

No.11 マグナムテクニック

成長タイプ B

獲得条件
LV.5-2を「S」以上でクリア

マグナムの構える速度とリロード速度を早められる。肝心な攻撃力が伸びないため、重要度は低め。

効果の名称	効果の詳細	LV.1	LV.2	LV.3	能力限界
構える速度UP（マグナム）↑	マグナムを構える速度が早くなる	+40%	+60%	+80%	+150%
リロード速度UP（マグナム）↑	マグナムをリロードする速度が早くなる	+20%	+25%	+30%	+60%
一撃死回避率UP	即死攻撃を受けてもDYING状態に留まる	-	-	+30%	+100%

No.12 ボマー

成長タイプ B

獲得条件
LV.5-2を「B」以上でクリア

爆発の範囲と攻撃力が強化される。グレネードランチャーだけでなく、クラウザー武器セットにも効果的。

効果の名称	効果の詳細	LV.1	LV.2	LV.3	能力限界
範囲UP（グレネード系）↑	グレネード系武器の爆発範囲が広がる※	+10%	+20%	+30%	+50%
攻撃力UP（グレネード系）↑	グレネード系武器の攻撃力が上がる※	+12%	+20%	+30%	+60%
防御力UP	受けるダメージを軽減する	-	-	+10%	+25%

No.13 コンバット

成長タイプ B

獲得条件
LV.4-2を「S」以上でクリア

体術の攻撃力を高める。クリティカルや即死を狙う場合には効果がない。ジルやウェスカーに有効だ。

効果の名称	効果の詳細	LV.1	LV.2	LV.3	能力限界
攻撃力UP（体術）	体術の攻撃力が上がる	+20%	+30%	+40%	+60%
リロード速度UP（全武器）↑	リロードする速度が早くなる	-	-	+10%	+60%

No.14 スマートリロード

成長タイプ B

獲得条件
？？？

全武器のリロード速度を早める。いつでもリロードの効果がある別のスキルの方が恩恵は大きい。

効果の名称	効果の詳細	LV.1	LV.2	LV.3	能力限界
リロード速度UP（全武器）↑	リロードする速度が早くなる	+10%	+15%	+20%	+60%
いつでもリロード	ダメージ中や各種アクション中にリロード可能	-	-	○	なし

No.15 テクニシャン

成長タイプ B

獲得条件
LV.5-3を「S」以上でクリア

すべての武器の構える速度と連射速度を早める。武器の動作が遅いバリーやウェスカーに適している。

効果の名称	効果の詳細	LV.1	LV.2	LV.3	能力限界
構える速度UP（全武器）↑	武器を構える速度が早くなる	+20%	+30%	+40%	+150%
連射速度UP（全武器）↑	武器を連射する速度が早くなる	+10%	+15%	+20%	+60%
回復量UP	ハーブの回復量が上がる	-	-	+15%	+80%

※グレネードランチャー、手榴弾、閃光手榴弾、感知式爆弾に対応。

No.16 フルバースト

成長タイプ B

獲得条件
？？？

全武器の攻撃力とクリティカル率を高める。上昇量は低いが、LV.3ならパートナーにも効果が及ぶ。

効果の名称	効果の詳細	LV.1	LV.2	LV.3	能力限界
攻撃力UP（全武器）↑	武器の攻撃力が上がる	+8%	+12%	+15%	+60%
クリティカル率UP（全攻撃）↑	クリティカルヒット確率が上がる	+10%	+20%	+30%	+100%
パートナーにも効果が及ぶ	パートナーにも同じスキルの効果が及ぶ	-	-	○	なし

No.17 ウェポンマスター

成長タイプ D

獲得条件
？？？

↑の効果を最大で2倍まで高められるが、ハーブ回復量は低下。攻撃力を限界まで高めたいときに。

効果の名称	効果の詳細	LV.1	LV.2	LV.3	能力限界
ウェポンスキルの効果UP	↑のウェポンスキルの効果を向上させる	1.6倍	1.8倍	2.0倍	2.0倍
回復量ダウン	ハーブの回復量が下がる	-80%	-60%	-40%	-80%
一撃死回避率UP	即死攻撃を受けてもDYING状態に留まる	-	-	+30%	+100%

No.18 リバーサル

成長タイプ B

獲得条件
LV.5-4を「S」以上でクリア

体力減少時に限り、体術が連携体術に変わる。この場合の連携体術の攻撃力は、高レベルほど上昇。

効果の名称	効果の詳細	LV.1	LV.2	LV.3	能力限界
体術が連携体術に変化	体力251未満のときにダウン追撃以外の体術のモーションが連携体術に変化。攻撃力はリバーサル専用のものになる	平均攻撃力 600	平均攻撃力 900	平均攻撃力 1200	なし
装弾数UP（全武器）↑	武器の装弾数が増える	-	-	+20%	+100%

No.19 リベンジ

成長タイプ D

獲得条件
LV.4-2を「B」以上でクリア

体力減少時に限り、クリティカルヒット率が大幅に上昇する。いつでもリロード用としても役に立つ。

効果の名称	効果の詳細	LV.1	LV.2	LV.3	能力限界
クリティカル率UP（全攻撃）↑	体力251未満の時にクリティカルヒット確率が上がる	+50%	+70%	+90%	+100%
いつでもリロード	ダメージ中や各種アクション中にリロード可能	-	-	○	なし

No.20 ジャイアントキリング

成長タイプ D

獲得条件
LV.4-5を「S」以上でクリア

特殊に属する全クリーチャーと巨漢マジニへのダメージが大幅に上がる。必須ともいえる重要スキル。

効果の名称	効果の詳細	LV.1	LV.2	LV.3	能力限界
ダメージ補正	特定の敵に与えるダメージが上がる（攻撃力UP系のスキルとは限界値が異なる）	+20%	+30%	+50%	+50%
リロード速度UP（全武器）↑	リロードする速度が早くなる	-	-	+10%	+60%

No.21 アドレナリン

成長タイプ B

獲得条件
LV.5-4 を「B」以上でクリア

コンボを継続しやすくなる。LV.3では挑発が中断されず、終了した後に攻撃力が大幅に上昇する。

効果の名称	効果の詳細	LV.1	LV.2	LV.3	能力限界
コンボ持続時間延長(特殊)	ダメージを受けるたびにコンボ持続時間が延長 (ほかのコンボ持続時間延長とは限界値が異なる)	+1.0秒	+1.5秒	+2.0秒	+2.0秒
攻撃力UP(全攻撃)⬆	挑発後に6.0秒だけ攻撃力が上がる	-	-	+60%	+60%

No.22 エクステンション

成長タイプ B

獲得条件
LV.4-1 を「S」以上でクリア

制限時間が残り少ないときにコンボがつながりやすくなる。効果を受けられる機会の少なさがネック。

効果の名称	効果の詳細	LV.1	LV.2	LV.3	能力限界
コンボ持続時間延長	制限時間60秒未満で敵を倒すとコンボ持続時間が延長	+2.0秒	+2.5秒	+3.0秒	+4.0秒
ダウン時間短縮	早く起き上がる	+20%	+30%	+40%	+80%
自動回復 持続	制限時間30秒未満の時に体力が持続的に回復する	-	-	+30/秒	+60/秒

No.23 ラッキー7

成長タイプ C

獲得条件
LV.5-3 を「B」以上でクリア

制限時間の秒数以下の数字に 7 が入っているときにタイムが加算される。7 分は効果の対象にならない。

効果の名称	効果の詳細	LV.1	LV.2	LV.3	能力限界
タイムボーナス	タイムに「7」がある時に敵を倒すとタイムボーナス	+1.0秒	+2.0秒	+3.0秒	+3.0秒
連射速度UP(全武器)⬆	武器を連射する速度が早くなる	-	-	+10%	+60%

No.24 クロスレンジ

成長タイプ B

獲得条件
LV.4-3 を「S」以上でクリア

コンボ持続時間の延長に加えて、LV.3では挑発後に攻撃力が上がる。レベルが上がると有効範囲は広がる。

効果の名称	効果の詳細	LV.1	LV.2	LV.3	能力限界
コンボ持続時間延長	近くで敵を倒すとコンボ持続時間が延長 (レベルが上がるとスキルの有効範囲も広がる)	+1.0秒 (2.0m未満)	+1.5秒 (3.0m未満)	+2.0秒 (4.0m未満)	+4.0秒
攻撃力UP(全攻撃)⬆	挑発後に6.0秒だけ攻撃力が上がる	-	-	+60%	+60%

No.25 オールドスクール

成長タイプ C

獲得条件
???

アイテム入手直後に無敵状態になる。いつでもリロードが付いたスキルの中では最も扱いやすい。

効果の名称	効果の詳細	LV.1	LV.2	LV.3	能力限界
無敵時間追加	アイテム入手後に一定時間無敵になる	1.0秒	1.5秒	2.0秒	2.0秒
いつでもリロード	ダメージ中や各種アクション中にリロード可能	-	-	○	なし

No.26 ランディング

成長タイプ A

獲得条件
LV.4-4 を「S」以上でクリア

高台から着地したり、柵を飛び越えたときの衝撃でダメージを与えられる。衝撃の攻撃力は高くない。

効果の名称	効果の詳細	LV.1	LV.2	LV.3	能力限界
着地攻撃判定 拡大	着地した際に敵を巻き込む範囲が広がる	+40%	+50%	+60%	+60%
着地攻撃力 付加	着地した際にダメージを与えられる	100	150	200	200
装弾数UP(全武器)⬆	武器の装弾数が増える	-	-	+20%	+100%

No.27 ブリーダー

成長タイプ B

獲得条件
LV.4-4 を「B」以上でクリア

スキルポイントの獲得量を最大で50%増やせる。優先して強化したいスキルがあるときに装備しよう。

効果の名称	効果の詳細	LV.1	LV.2	LV.3	能力限界
スキルポイントUP	獲得できるスキルポイントが増える	+25%	+40%	+50%	+50%
ウェポンスキルの効果UP	⬆のウェポンスキルの効果を向上させる	-	-	1.2倍	2.0倍

No.28 フレンドシップ

成長タイプ B

獲得条件
勲章 No.50「キャラバン」獲得

パートナーに接近したときに体力が自然回復。スキルを装備しているプレイヤーにのみ効果がある。

効果の名称	効果の詳細	LV.1	LV.2	LV.3	能力限界
自動回復 持続	パートナーとの距離が4.0m未満のときに 体力が持続的に回復する	+20/秒	+25/秒	+30/秒	+60/秒
攻撃力UP(全武器)⬆	武器の攻撃力が上がる	-	-	+8%	+60%

No.29 サンダーボルト

成長タイプ D

獲得条件
???

体術に電撃の効果が付く。LV.3から発動する電撃ふっとびはグレネードランチャー(電撃)と同等だ。

効果の名称	効果の詳細	LV.1	LV.2	LV.3	能力限界
電撃効果	体術で攻撃時に電撃の効果が付く	○	○	○	なし
攻撃力UP(体術)	体術の攻撃力が上がる	+10%	+15%	+20%	+60%
電撃ふっとび効果 付加	体術で吹き飛んだ敵が周囲に電撃を発生させる	-	-	○	なし

No.30 インフィニティ7

成長タイプ B

獲得条件
勲章を 30 個獲得

クラウザー武器セットのロケットランチャーが無限になるが、スコアが 0 になるデメリットも存在する。

効果の名称	効果の詳細	LV.1	LV.2	LV.3	能力限界
ロケットランチャー装弾数∞	ロケットランチャーの装弾数が∞になる	○	○	○	なし
スコア0固定	スコアが強制的に0になる	○	○	○	なし
ダメージカット	防御力UPとは別に、受けるダメージが軽減される	25%	50%	100%	100%

スキルの効果に注目しよう

スキルは全部で30種類だが、スキルの効果は51種類にも及ぶ。ここでは実戦に役立つスキルの効果を紹介するとともに、効果から装備するスキルを選ぶときに検索しやすい、効果別の逆引きリストを掲載した。

まず最初にオススメしたいのは、ジャイアントキリングだけに付いているダメージ補正の効果。強敵を格段に撃破しやすくなるので、入手できたら最優先で成長させるといい。

次は、いつでもリロードの効果。これは体術の動作中や移動アクション、攻撃を受けたときなどに、モーションなしでリロードを行える。武器を持ち替える手間はかかるが、リロードが遅い武器でも安全にリロードでき、リロードの時間を省ける分だけコンボも継続させやすくなる。スマートリロード、リベンジ、オールドスクールの3つに付いているので、いずれかを獲得できたら活用しよう。

スキルの効果別逆引きリスト

効果の名称	対応スキルNo.	能力限界
回復量UP	1、7、15	+80%
入手率UP（ハーブ）	1	+10%
自動回復 単発	1	+40
自動回復 持続	22、28	+60/秒
回復量ダウン	17	-80%
攻撃力UP（ショットガン）	7	+60%
攻撃力UP（マシンガン）	9	+60%
攻撃力UP（グレネード系）	12	+60%
攻撃力UP（体術）	8、10、13、29	+60%
攻撃力UP（全武器）	5、16、28	+60%
攻撃力UP（全攻撃）	21、24	+60%
ダメージ補正	20	+50%
構える速度UP（ハンドガン）	4	+150%
構える速度UP（ショットガン）	6	+150%
構える速度UP（マシンガン）	8	+150%
構える速度UP（ライフル）	10	+150%
構える速度UP（マグナム）	11	+150%
構える速度UP（全武器）	15	+150%
リロード速度UP（ハンドガン）	4	+60%
リロード速度UP（ショットガン）	6	+60%
リロード速度UP（マシンガン）	8	+60%
リロード速度UP（ライフル）	10	+60%
リロード速度UP（マグナム）	11	+60%
リロード速度UP（全武器）	13、14、20	+60%
連射速度UP（ハンドガン）	5	+60%
連射速度UP（全武器）	15、23	+60%

効果の名称	対応スキルNo.	能力限界
装弾数UP（ハンドガン）	5	+100%
装弾数UP（ショットガン）	7	+100%
装弾数UP（マシンガン）	9	+100%
装弾数UP（全武器）	18、26	+100%
クリティカル率UP（全攻撃）	3、4、16、19	+100%
範囲UP（グレネード系）	9、12	+50%
防御力UP	2、6、12	+25%
ダウン時間短縮	2、22	+80%
一撃死回避率UP	3、11、17	+100%
いつでもリロード	14、19、25	なし
パートナーにも効果が及ぶ	3、16	なし
ウェポンスキルの効果UP	17、27	2.0倍
体術が連携体術に変化	18	なし
コンボ持続時間延長	2、22、24	+4.0秒
コンボ持続時間延長(特殊)	21	+2.0秒
タイムボーナス	23	+3.0秒
無敵時間追加	25	2.0秒
着地攻撃判定 拡大	26	+60%
着地攻撃力 付加	26	200
スキルポイントUP	27	+50%
電撃効果	29	なし
電撃ふっとび効果 付加	29	なし
ロケットランチャー装弾数∞	30	なし
スコア0固定	30	なし
ダメージカット	30	100%




2人の息を合わせて
困難を乗り越えろ！
よけてクリス
!
?
BLAM!
BOMB
WOOOOOOW
DUOプレイ時はパートナーを爆発に
巻き込まないよう気を付けろ！
OH!
PSSS...
パートナーの近くで
ハーブを使えば
2人同時に
回復可能よ
よし回復
HEAL!


連続で
3 COMBO
5 COMBO
10 COMBO
敵を倒していけば
コンボになる
コンボの数が増えるほど
獲得スコアも上がっていくのね
CLUMMP!
GHUOOOo
DA
RA RA
気を付けろ！
BLAM!
RRA
RA RA
こいつは手ごわいぞ


WACK!
NO!
DYING 状態になると
移動速度が遅くなり
攻撃もできなく
なってしまう…
クリス!
DYING ゲージが 0 になると
ミッション失敗
そうなる前にパートナーを
救出して!
助かった
UGHHHH
よし
反撃だ!


SMASSSH!
BABOOOM!
MISSION
OVER


DUOではパートナーとの連携が
ミッションの成否を分ける
お互いの特徴を把握して
助け合うことが重要ね
ミッションをクリアしていくと新しいキャラクターも使用可能になる
プレイスタイルに合わせてキャラクターを選択し
全ミッションクリアを目指せ！


S.T.A.R.S.
RACCOON
MISSION
ミッション攻略
BIOHAZARD
THE MERCENARIES 3D
OFFICIAL GUIDEBOOK
バイオハザード ザ・マーセナリーズ 3D オフィシャルガイドブック



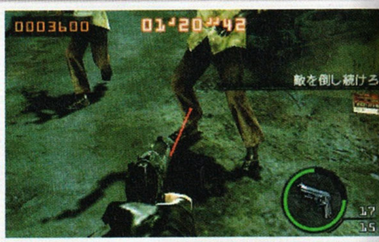
基本テクニック

ミッションを開始する前に、「ザ・マーセナリーズ」の基本的なテクニックを覚えよう。

テクニック1 体術でとどめを刺す

クリーチャーに対して体術でとどめを刺した場合、5秒のタイムボーナスが加算される。わずかな時間だが、これを積み重ねることがハイスコアへの鍵となっている。

数多く出現するマジニや邪教徒に対しては、ハンドガンやマシンガンで脚部を狙い、ひるんだら接近して体術を決めることが基本テクニックとなる。脚ひるみからの体術は前方と背後で体術が変わるので、使用するキャラクターの体術は確認しておこう。

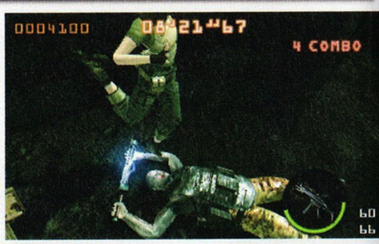


クリーチャーとの距離が近い場合は、いったん胴体を撃って動きを止めてから後退し、脚部に狙いを定めると安全。

テクニック2 ダウン追撃は頭部を狙う

マジニや邪教徒が倒れたときに決められる体術のダウン追撃は、すべてのキャラクターでクリティカル率が100%に設定されている。このため、体力が多く残っているクリーチャーに対してダウン追撃を決めるときは、頭部側に回り込んでからダウン追撃を仕掛けることで、クリティカルでの一撃必殺が可能となる。

倒れているクリーチャーの脚側から接近するときは、クリーチャーの上を通過して頭部を越えた後にダウン追撃を仕掛けてみよう。



攻撃力がそれほど高くないダウン追撃であっても、頭部に命中させることができればクリティカルで仕留められる。

テクニック3 設置物を壊してアイテムを入手

マップ上には、タルや木箱などの設置物が配置されており、攻撃を当てて破壊すると必ずアイテムが出現する。このときに出現するアイテムは、クリーチャーを倒したときにドロップされる可能性があるアイテムから選択される(→P.010)ため、各種弾薬だけでなく、ハーブが出ることもある。

多少のタイムロスは生じてしまうが、設置物を見かけたら壊すようにして、アイテムを手に入れておくといいだろう。



木箱のサイズは大小の2種類がある。小さい木箱はテーブルの上に乗っており、見落としやすいので場所を覚えたい。

テクニック4 無敵時間を活用する

特定の動作には無敵時間が存在するため、これを活用してクリーチャーの攻撃を回避しよう。無敵時間のある主な行動は右の通り。体術を決めている最中や、ハシゴを上っているときなど、プレイヤーが任意に動けないときは基本的に無敵状態だと考えていい。

ポイントになるのは、ハーブ使用時の無敵時間。ハーブを使用してから動作が終わるまでは無敵時間が続き、回復中も移動は行える。クリーチャーの包囲網を突破したいときや、攻撃の回避が間に合わない場合は、ハーブを使いながらその場を離れると安全だ。

感知式爆弾設置時は、移動こそできないものの無敵状態になれる。クリーチャーの攻撃を回避するための緊急回避手段として活用しよう。

無敵時間のある主な行動

- 体術アクション時
- 移動アクション時
- ハーブ使用時
- 感知式爆弾設置時
- 爆風による防御姿勢時

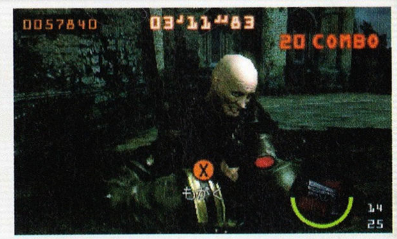


ハーブ使用時の無敵時間はあらゆる場面で機能する。ガナード(チェーンソー系)の即死攻撃に対しても無傷ですり抜けられる。

テクニック5 拘束されたらボタンで脱出

クリーチャーに拘束された場合は画面上にボタンが表示され、対応したボタンを押すことで振りほどける。ボタン表示は何度も切り替わることもあるが、このときは表示されたボタン以外を入力したとしても特に問題はない。それらのボタンを同時に連打して、振りほどくことも可能だ。

ただし、振りほどいた後もボタン連打を続けると、ハーブの使用や挑発が暴発する可能性がある。ボタン連打はすぐに止めよう。



ボタンの入力が遅れると、地面に叩きつけられたり、徐々に体力を減らされる。拘束されたらすぐに振りほどこう。

テクニック6 強敵には高威力の武器で対抗

処刑マジニやチェーンソーマジニ、ガナード(チェーンソー系)といった体力の多いクリーチャーに対しては、手榴弾や感知式爆弾などの爆発でひるませてから、ショットガンやライフル、マグナムなどの攻撃力の高い武器で追撃を狙おう。ドラム缶やガスボンベを壊したときに発生する爆発も非常に効果的だ。

ショットガンは近距離で攻撃した方が威力は増えるが、近づき過ぎると体術が出てしまう。体術が出ない距離から追撃しよう。



強敵は爆発で動きを止めないと苦戦を強いられる。周囲に爆発する設置物がある場合は有効に活用しよう。



ミッション

全体的なミッションの構成と、ミッション攻略ページの見方を解説する。

ミッションの構成は下図のようになっており、各レベルごとの昇格ミッションをクリアすることで、新しいレベルが解除される。LV.5をクリアすればエンディングだが、その後には、さらに難度の上がったLV.Exが待ち受けている。次ページからは、ランクB以上を獲得し、ミッションクリアするための攻略法を掲載していく(ランクSS獲得のアドバイスは、P.144～151を参照)。なお、LV.Ex-8の後は、自分自身の手で攻略してほしい。

LEVEL 1	MISSION 1	集会場	SOLO 限定	P.086
	MISSION 2	集会場～夜	SOLO 限定	P.087
	MISSION 3	集会場 【昇格ミッション】	DUO 可能	P.088
昇格ミッションクリア				
LEVEL 2	MISSION 1	集会場～夜	SOLO 限定	P.090
	MISSION 2	集会場	SOLO 限定	P.092
	MISSION 3	船首甲板 【昇格ミッション】	DUO 可能	P.094
昇格ミッションクリア				
LEVEL 3	MISSION 1	ミサイル施設	SOLO 限定	P.096
	MISSION 2	鉱山	SOLO 限定	P.098
	MISSION 3	鉱山	SOLO 限定	P.100
	MISSION 4	集会場～夜	SOLO 限定	P.102
	MISSION 5	孤島 【昇格ミッション】	DUO 可能	P.104
昇格ミッションクリア				
LEVEL 4	MISSION 1	村	DUO 可能	P.106
	MISSION 2	ミサイル施設	DUO 可能	P.108
	MISSION 3	孤島～夕刻	DUO 可能	P.110
	MISSION 4	集会場	DUO 可能	P.112
	MISSION 5	船首甲板 【昇格ミッション】	DUO 可能	P.114
昇格ミッションクリア				
LEVEL 5	MISSION 1	古城～深夜	DUO 可能	P.116
	MISSION 2	鉱山	DUO 可能	P.118
	MISSION 3	船首甲板	DUO 可能	P.120
	MISSION 4	監獄	DUO 可能	P.122
	MISSION 5	孤島 【昇格ミッション】	DUO 可能	P.124
昇格ミッションクリア				
エンディング				
エンディング後				
LEVEL Ex	MISSION 1	村～深夜	DUO 可能	P.126
	MISSION 2	鉱山	DUO 可能	P.128
	MISSION 3	船首甲板	DUO 可能	P.130
	MISSION 4	古城	DUO 可能	P.132
	MISSION 5	集会場～夜	DUO 可能	P.134
	MISSION 6	孤島	DUO 可能	P.136
	MISSION 7	ミサイル施設	DUO 可能	P.138
	MISSION 8	監獄	DUO 可能	P.140
	???	???		

攻略ページの見方



① ミッション名とデータ

ミッションレベル、マップ名、データを掲載。
- ミッション目標：終了条件となる目標。
- 制限時間：ミッション開始時点での制限時間。
- 固有武器：そのミッション固有の武器(下画面に表示されるもの)。

② マップ

設置物やアイテムの位置などを示したマップ。アイコンの見方は下記の通り。

③ 出現クリーチャー

出現するクリーチャーと、それぞれの基本的なデータを掲載。一定条件で出現する強敵については、その条件を紹介している。なお、出現数に()が付いているものは、マジニや邪教徒が変化することを示す。

④ 攻略ポイント

ミッションを攻略する上でのポイント。「BRIEFING」ではミッションの概要を紹介している。マップ中の❶や❷はここの攻略ポイントの数字に対応している。

■マップ・アイコンの見方

- ハーブ
- 閃光手榴弾
- コンボボーナス(宝箱)
- コンボボーナス(金庫)
- タイムボーナス。数字は加算される秒数を示し、A B C……は本書で推奨する取得順を示す
- ドラム缶
- ガスボンベ
- 木箱。破壊するとアイテムが出現する
- タル。破壊するとアイテムが出現する
- ニワトリ。倒すとスコア2000・ハーブ×2を獲得
- 倒す(立てる)ことのできるハシゴ
- 固定されているハシゴ
- 開閉する扉
- 破壊可能な窓
- スタート地点。1、2とある場合は、いずれかからランダムでスタート
- マップ同士のつながり
- 同階層内の移動、離れている場所の移動が行える場所
- 「飛び降りる」や「乗り越える」などで通行できる場所
- 敵の再出現ポイント。敵がこの付近に再出現する可能性があることを示す
- 攻略ポイント。数字は右ページの攻略ポイントに対応

LEVEL.1
MISSION 1 集会場

ミッション目標	光るマーカーを順に取れ
制限時間	02'30"00
固有武器	―

※スコアとランクの基準は、P.011の表Aを参照。



マップ内に配置されているマーカーをすべて取得することがミッションの目的。マーカーは発光する順番が決まっており、光っているマーカーでなければ取得はできない。下画面には光っているマーカーの位置が表示されるので、これを参考にしてマーカーを取得しよう。

※●はマーカーの位置を示す。

LEVEL.1
MISSION 2 集会場～夜

ミッション目標	すべてのドラム缶を撃て
制限時間	02'15"00
固有武器	―

※スコアとランクの基準は、P.011の表Aを参照。



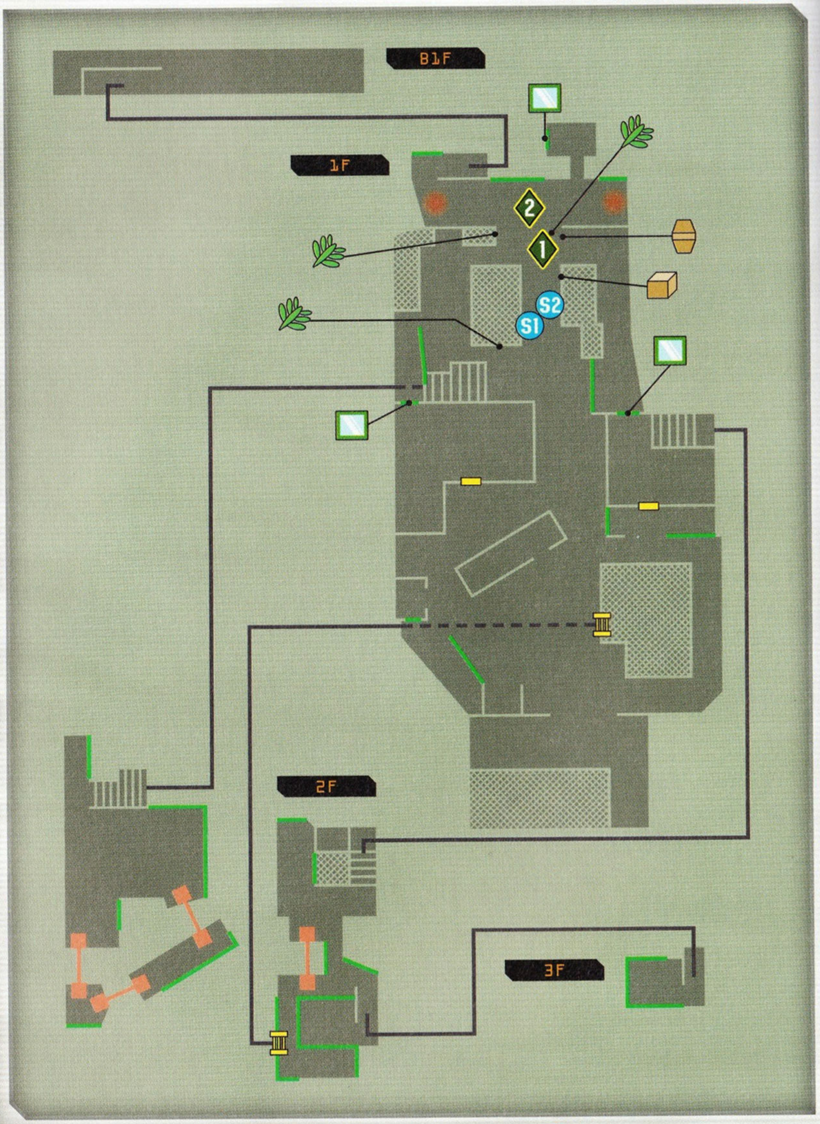
マップ内に存在するドラム缶をすべて爆発させればミッションクリアとなる。ドラム缶の位置は、発光するマーカーが知らせてくれる。ドラム缶は銃撃を1発当てるだけで爆破できるが、ドラム缶に近づき過ぎると爆風に巻き込まれる。爆風の届かない距離を確認しておこう。

※●はマーカーの位置を示す。

LEVEL.1
MISSION 3
集会場

ミッション目標	敵をすべて倒せ
制限時間	02'00"00
固有武器	手榴弾　閃光手榴弾

※スコアとランクの基準は、P.011の表Aを参照。



出現クリーチャー（各クリーチャーの詳細は、P.052～063を参照）

名前	体力	出現数	スコア	備考
マジニ（市民）	600	5	300	―

名前	体力	出現数	スコア	備考

強敵の出現条件

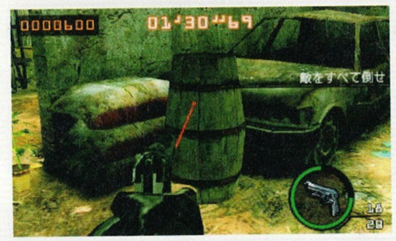
BRIEFING

このミッションは昇格ミッションであり、クリアすればLV.2のミッションが選択可能となる。ミッション中には初めてクリーチャーが姿を見せるが、現れるのは対処のしやすいマジニ（市民）だけで、その総数も5体と極めて少ない。マジニ（市民）の脚部を狙い撃ち、ひるませたところに体術を決める練習をしてみよう。

なお、マップ内には3つのハーブが置かれている。マジニ（市民）の攻撃を受けて体力を減らされてしまったときは、ハーブを使って体力を回復しておくと安全だ。ハーブ使用ボタンを押すか、タッチパネルでアイテムリスト内にあるハーブに触れることで使用できる。



ハーブは目立つ場所に置かれている。ハーブに接近し、画面左下にハーブが表示されたときにアクションボタンで取れる。



タルや木箱といった設置物は攻撃で壊すことができ、必ず弾薬やハーブなどのアイテムが出現する。必要に応じて壊そう。

1 迫りくるマジニ（市民）を迎撃

開始直後は、前方から1体のマジニ（市民）が近づいてくる。マジニ（市民）は合計3体倒すまでは1体ずつ出現するので、大勢に囲まれる事態にはならない。慎重に狙いを定めて攻撃していき、体術でとどめを刺そう。



マジニ（市民）の脚部を狙い撃てば、ひるんだところにダウンを奪える体術を決められる。生き残っていたときはダウン追撃。

2 マジニ（市民）が2体同時に出現

3体目のマジニ（市民）を倒した後は、通路の前後からマジニ（市民）が1体ずつ出現する。どちらか一方に攻撃を集中して撃破しよう。狙いを定めている最中に近づかれた場合は、武器を構えたまま後退すると攻撃されにくい。

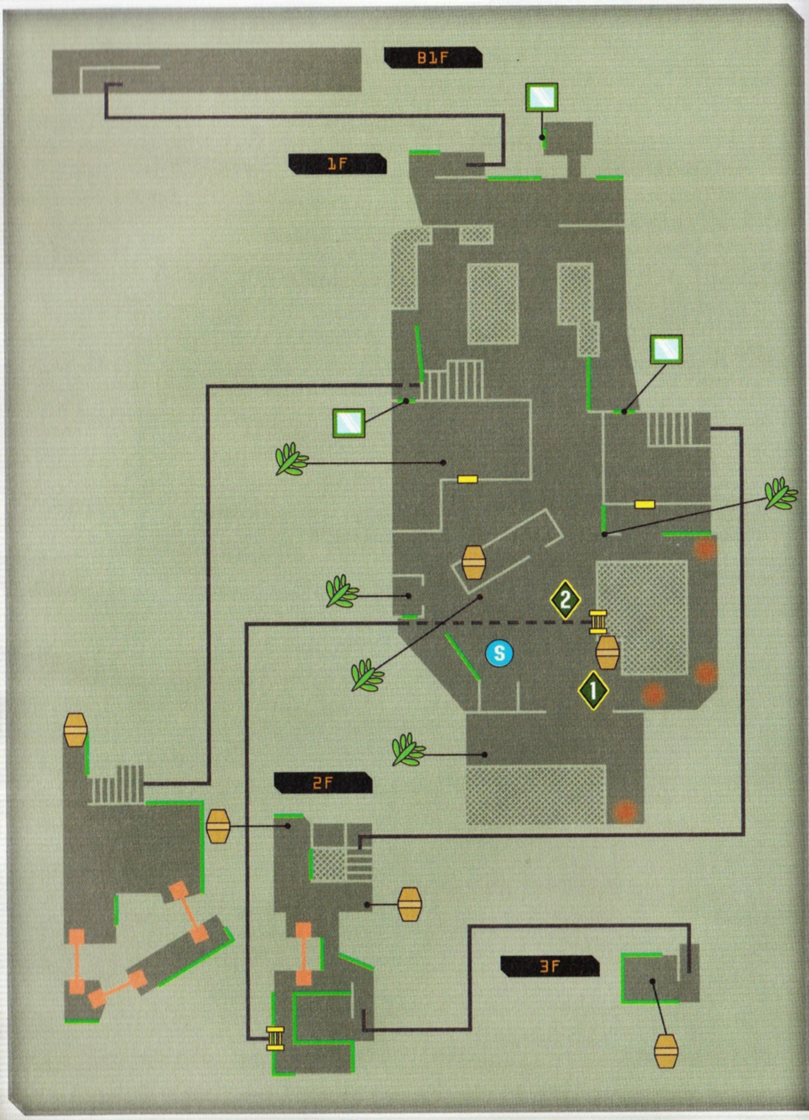


マジニ（市民）は柵を乗り越えて現れる。柵を登っている最中は攻撃を当ててもひるまないが、ダメージは与えられる。

LEVEL・2
MISSION 1
集会場～夜

ミッション目標	敵を倒し続けろ
制限時間	01'30"00
固有武器	手榴弾　閃光手榴弾

※スコアとランクの基準は、P.011の表Aを参照。



出現クリーチャー（各クリーチャーの詳細は、P.052 ～ 063を参照）

名前	体力	出現数	スコア	備考
マジニ（市民）	600	15	300	―

名前	体力	出現数	スコア	備考

強敵の出現条件

BRIEFING

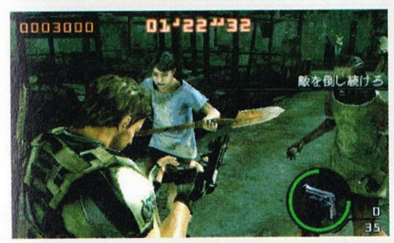
15体のマジニ（市民）をすべて撃破することが目的となる。マジニ（市民）は次から次へと押し寄せてくるため、的確に攻撃を命中させて、時間をかけずに倒していこう。

複数のマジニ（市民）に接近されたとしても、攻撃を仕掛けられるまでの猶予は比較的長い。焦らずに脚部を狙い、体術を成功させよう。体術の動作中は無敵状態になるので安全だ。

市民（マジニ）の攻撃を受けてしまった場合は、ハーブを使用して体力を回復しておこう。マップ内には合計5つのハーブが置かれているため、戦闘中にハーブを入手しておけば、体力が尽きて倒されることはないだろう。



マップの中央にあるバスに逃げ込めば、大勢のマジニ（市民）に囲まれにくい。周囲にはハーブも置かれていて安全だ。



戦闘中は武器の残弾数に気を配ろう。マジニ（市民）は数が多いため、リロードを挟まないとすべてを倒すのは難しい。

1 開始直後は右前方へ向き直ろう

ミッションが始まると、目の前に見える高台の上からマジニ（市民）が飛び降りてくるが、これを待っているとタイムロスは避けられない。まずは右前方にいるマジニ（市民）を狙い、次に降りてきたマジニ（市民）を倒そう。



ミッション開始直後に右方向へ向き直せば、マジニ（市民）を視界にとらえられる。すぐに攻撃を仕掛けて撃破しよう。

2 スタート地点付近で応戦しよう

追加で現れるマジニ（市民）は、いずれもマップの東側から出現する。そこで、スタート地点の東側に陣取り、接近してくるマジニ（市民）を迎撃しよう。マップ内を動き回らなくても、すべてのマジニ（市民）を撃退可能だ。

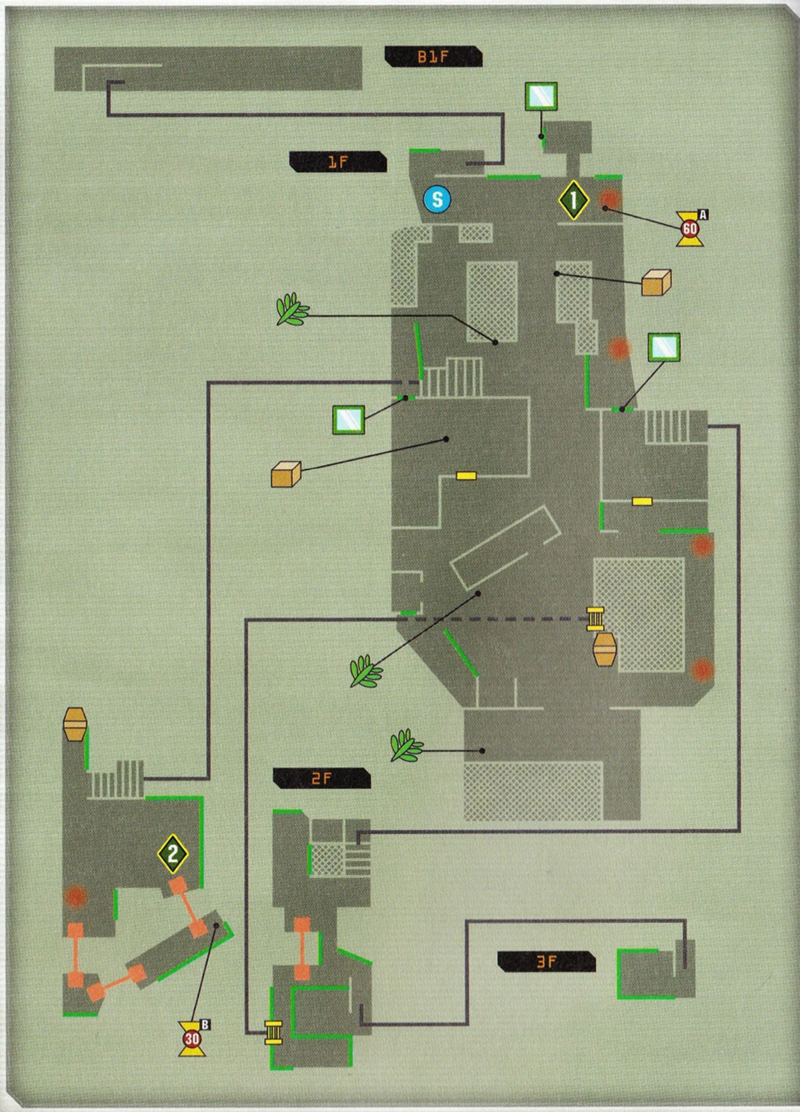


マジニ（市民）を倒した後はクイックターンを活用して、素早く次のマジニ（市民）に狙いを定めるようにしたい。

LEVEL.2
MISSION 2 集会場

ミッション目標	敵をすべて倒せ
制限時間	01'00"00
固有武器	手榴弾　閃光手榴弾

※スコアとランクの基準は、P.011の表Aを参照。



出現クリーチャー（各クリーチャーの詳細は、P.052～063を参照）

名前	体力	出現数	スコア	備考
マジニ(市民)	600	20	300	―

名前	体力	出現数	スコア	備考

強敵の出現条件

BRIEFING

合計20体のマジニ（市民）を撃破することがミッションの目的だ。開始時の制限時間は1分と短いが、マップ内には2つのタイムボーナスが置かれているので、これを破壊することで制限時間を大幅に増やすことが可能だ。マップでタイムボーナスの位置を確認しておき、マジニ(市民)を撃退しながらタイムボーナスを目指して進攻を開始しよう。

マジニ(市民)は数が多いので囲まれやすいが、できるだけ体術でとどめを刺すようにして、制限時間を稼ぎながら戦闘を続けたい。多少のダメージを受けたとしても、マップ内にはハーブが3つあるので体力は回復できる。



バスの上に飛び乗るには、この階段を利用して屋根の上に進む必要がある。マップで移動ルートを確認しておくこと。



マジニ(市民)は行く手を阻むように迫ってくる。その場に留まらずに、前方に吹き飛ばせる体術を駆使して進もう。

1 タイムボーナス破壊後に南へ

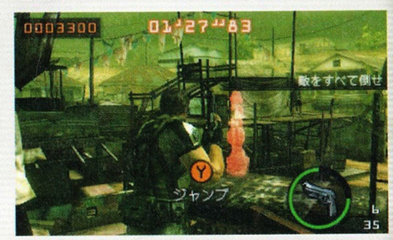
1つ目のタイムボーナスは、スタート地点の正面にある。マジニ(市民)は壁を乗り越えてくるが、タイムボーナスを壊すときは無敵状態になるので安全だ。タイムボーナス破壊後は南下し、西側の階段から屋根に上がろう。



タイムボーナスを壊すときのアクションでもクリーチャーを攻撃できる。よろけたところを見逃さずに脚部を撃とう。

2 屋根からバスへ飛び移ろう

屋根の上では、バスに近づいてからアクションボタンを押すことでバスの上に飛び移れる。すかさず2つ目のタイムボーナスを壊そう。この後はバスから飛び降りて、広場で接近してくるマジニ(市民)を撃退しよう。

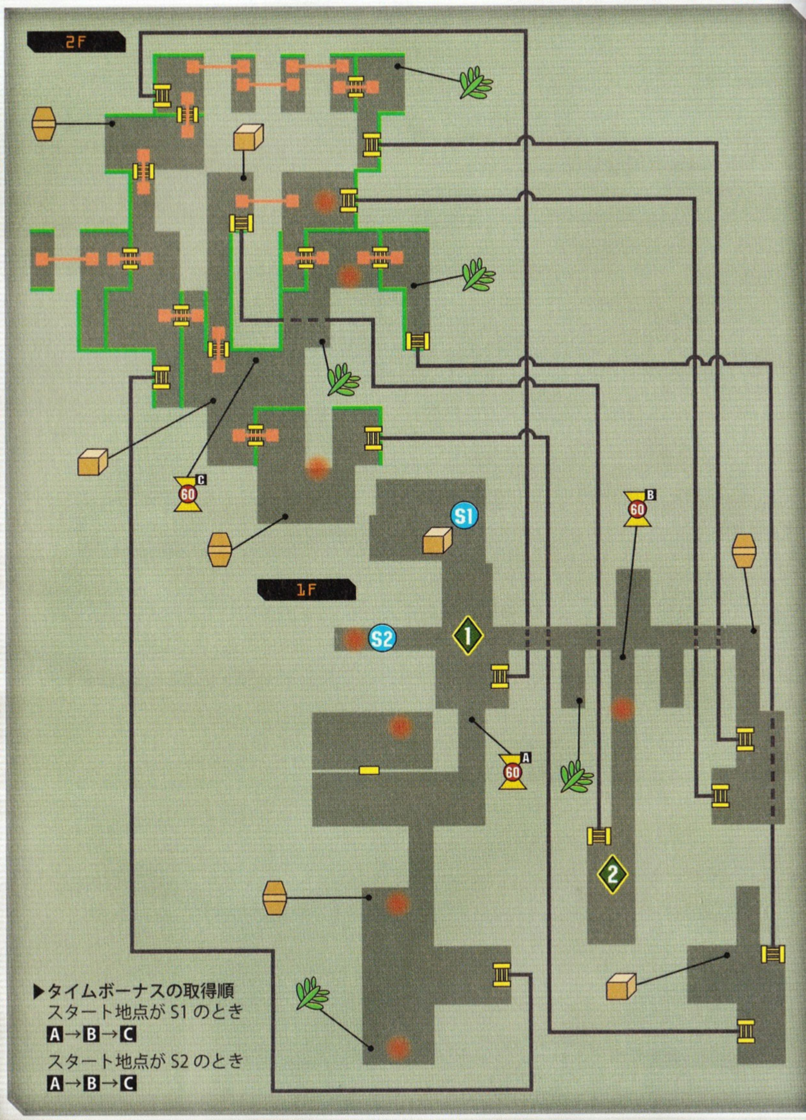


この辺りまで進むと画面上にコマンドが表示される。ここでアクションボタンを押せば、ジャンプでバスの上に乗れる。

LEVEL.2
MISSION 3 船首甲板

ミッション目標	敵を倒し続けろ
制限時間	03'00"00
固有武器	手榴弾　閃光手榴弾

※スコアとランクの基準は、P.011の表Aを参照。



出現クリーチャー（各クリーチャーの詳細は、P.052～063を参照）

名前	体力	出現数	スコア	備考
マジニ(市民)	600	47	300	—
巨漢マジニ★1	3000	3	1000	—

強敵の出現条件

★1 総撃破数が7、14、21体のときにマップ内に巨漢マジニがいない場合に出現

BRIEFING

合計25体のクリーチャーを撃破することがミッションの目的。マップはこれまでと同じ集会場ではなく、多数のコンテナが積み上げられた船首甲板が舞台となる。迷路のように入り組んでいるため、ハシゴで上れる場所やタイムボーナスの位置をマップで確認しておくこと。マップ内には全部で3つのタイムボーナスが置かれており、すべて破壊しておけば制限時間が足りなくなることはないはずだ。

出現するクリーチャーはマジニ（市民）だけでなく、新たに巨漢マジニが出現する。マジニ（市民）に比べて体力が多い強敵なので、攻撃力の高い武器を駆使して一気に仕留めよう。



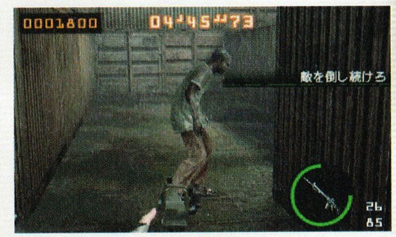
巨漢マジニの出現タイミングは決まっている。マジニ（市民）の撃破数を覚えておき、巨漢マジニの襲撃を警戒しよう。



巨漢マジニの攻撃を受けると、大ダメージを受けて吹き飛ばされてしまう。視界に入ったら先手を取ってひるませよう。

1 タイムボーナスを順番に破壊

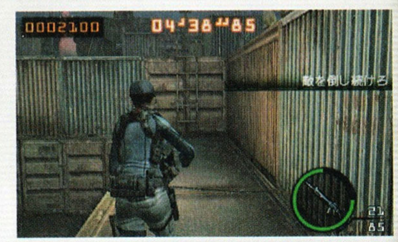
開始直後はタイムボーナスAを破壊した後に、東へ進んでタイムボーナスBも破壊しよう。通路では大勢のマジニ（市民）が現れるが、すべて倒そうとするとタイムボーナスまでたどり着けない。背後のマジニ（市民）は後回しにして先へ進むこと。



2つ目のタイムボーナスを壊したら、直進してコンテナに囲まれた広場へ。この場所はクリーチャーを迎撃しやすい。

2 ハシゴでコンテナの上へ

コンテナの隙間を南下して広間に出たら、ハシゴを上り3つ目のタイムボーナスを壊そう。その後はコンテナから飛び降りて1Fに戻り、近づいてくるマジニたちを撃破だ。

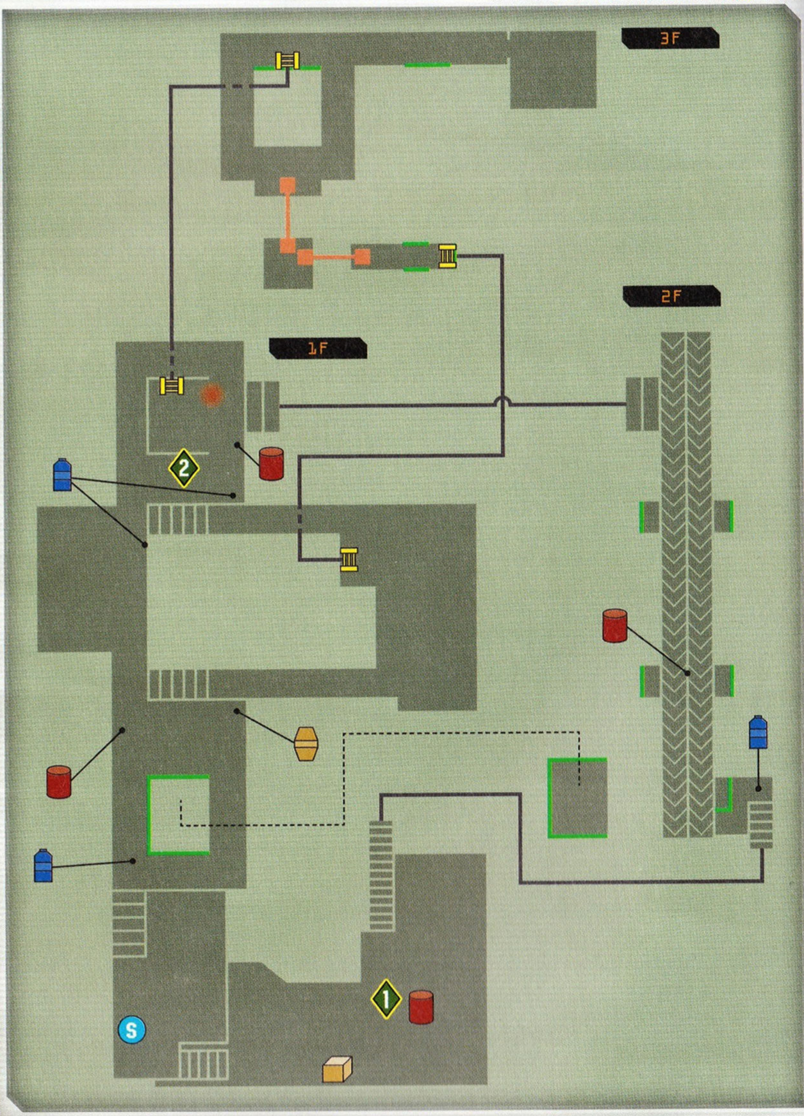


ハシゴを上っていくと3つ目のタイムボーナスが見えてくる。これは制限時間が60秒増えるので、必ず壊しておきたい。

LEVEL.3 MISSION 1 ミサイル施設

ミッション目標	頭を使って戦え
制限時間	02'15"00
固有武器	閃光手榴弾　手榴弾

※スコアとランクの基準は、P.011の表Aを参照。



出現クリーチャー（各クリーチャーの詳細は、P.052～063を参照）

名前	体力	出現数	スコア	備考
マジニ（市民）	600	15	300	一部ケファロ化
ケファロ	3000	(4)	800	ー

名前	体力	出現数	スコア	備考

強敵の出現条件	

BRIEFING

マジニ（市民）を15体撃破することが目標。舞台となるミサイル施設は、南北をつなぐ大きな通路が伸びており、ハシゴを利用することで3Fにも進める。ただし、このミッションでは3Fにクリーチャーは出現しないため、1F、2Fで戦闘を続けよう。

マジニ（市民）は出現数こそ少ないが、その一部は倒した後にケファロに変化してしまうため気が抜けない。マップ内にはケファロに対して効果の高い閃光手榴弾が複数置かれているほか、武器で攻撃すると爆発を起こすドラム缶が各所に設置されている。ケファロが出現した場合は、これらを活用しよう。



閃光手榴弾が手に入るので、ケファロが見えたら即座に投げ込もう。なお、このマップにはハーブが置かれていない。



2Fのベルトコンベアに立っている2体のマジニ（市民）は、その場から動こうとしない。背後から接近して脚部を狙い撃とう。

1 ドラム缶を利用してまとめて撃破

スタート地点から見える正面奥の広場にはドラム缶があり、その周囲には5体のマジニ（市民）が立っている。ミッション開始直後にドラム缶を狙撃し、爆発を起こしてマジニ（市民）をまとめて倒そう。その後は通路を北へ進み、待ち構えているマジニ（市民）を倒そう。



スタート地点からドラム缶に狙いを定めて攻撃しよう。距離はあるが、ハンドガンやマシンガンでも十分狙い撃てる。

2 閃光手榴弾でケファロを倒す

通路を北上していくと、ハシゴ付近に大勢のマジニ（市民）が待機している。移動中に置いてある閃光手榴弾を入手しておき、ケファロに変化した直後に閃光手榴弾を投げよう。

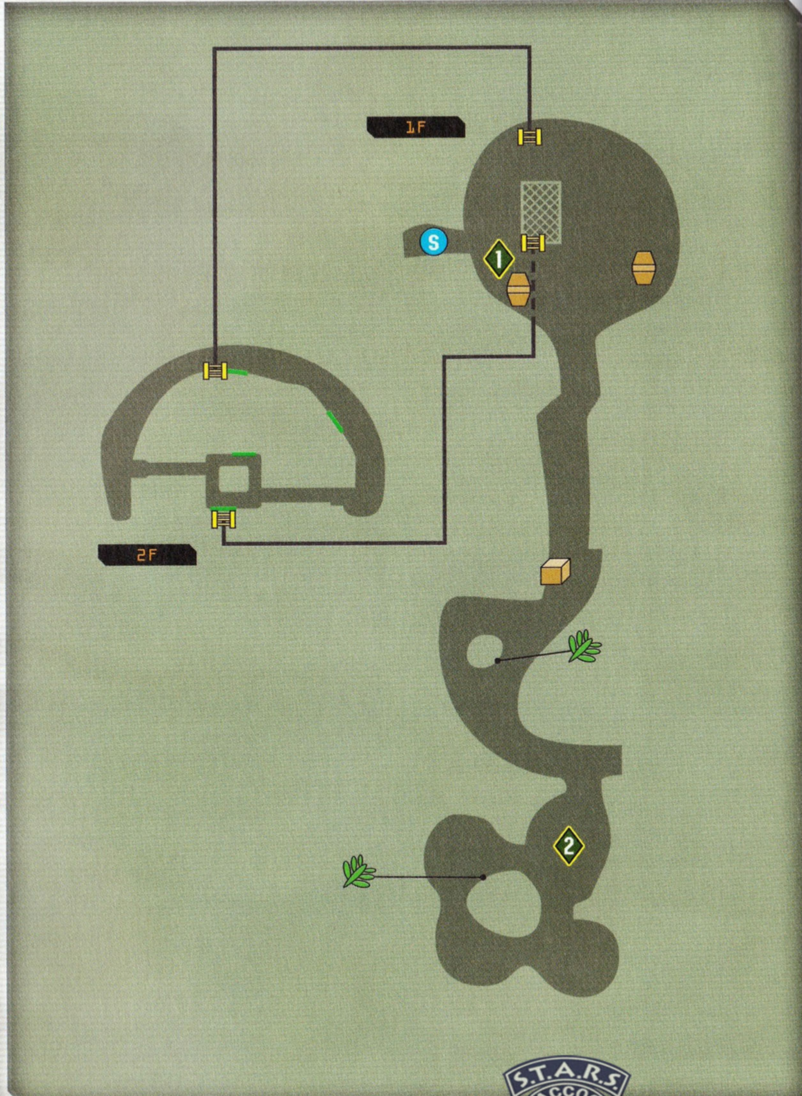


寄生体化を封じる効果がある体術を使えるキャラクターであれば、その体術を繰り返すことで安心してとどめを刺せる。

LEVEL.3
MISSION 2 鉱山

ミッション目標	体術を使え
制限時間	01'30"00
固有武器	閃光手榴弾　手榴弾

※スコアとランクの基準は、P.011の表Aを参照。



出現クリーチャー（各クリーチャーの詳細は、P.052～063を参照）

名前	体力	出現数	スコア	備考
マジニ（市民）	600	5	300	―
マジニ（市民）	800	5	300	―

名前	体力	出現数	スコア	備考

強敵の出現条件

BRIEFING

薄暗い鉱山の内部で、マジニ（市民）を10体撃破することが目的。鉱山は北側の広場と南側の狭い洞窟に分かれているだけで、構造自体はそれほど複雑ではない。マジニ（市民）は洞窟内で連なるように潜んでいるため、広場から南下すればすべて撃破できる。

マジニ（市民）の総出現数は少ないが、制限時間は1分30秒と短く、タイムボーナスは1つも存在しない。時間切れを防ぐためにも、できるだけ体術でとどめを刺して、タイムボーナスを得るように心がけたい。なお、洞窟内にはハーブが置かれているので、体力を減らされたときは手に入れて回復しておこう。



洞窟内にある木箱は、タルと同じように攻撃を当てることで破壊できる。必ず弾薬やハーブが出現するので覚えておこう。



広場のハシゴから2Fに進めるが、このミッションでは2Fにクリーチャーは出現せず、入手できるアイテムもない。

1 広場から洞窟へ向かおう

スタート直後はマジニ（市民）の姿が見えない。すぐに直進して右前方へ向き直し、近づいてくるマジニ（市民）を迎撃しよう。広場の北側にはクリーチャーがいないので、洞窟内へ進んでいき、マジニ（市民）を倒そう。



マジニ（市民）に体術を決めたときはスコアかタイムボーナスに注目し、とどめを刺せたかどうか確認しておくこと。

2 素早い行動で先手を取ろう

洞窟を南下していくと、進路が二手に分かれた場所に出る。ここはどちらの通路にもマジニ（市民）が潜んでいるので、どちらか一方を仕留めた後はクイックターンを行い、すぐに残りのマジニ（市民）に照準を合わせよう。

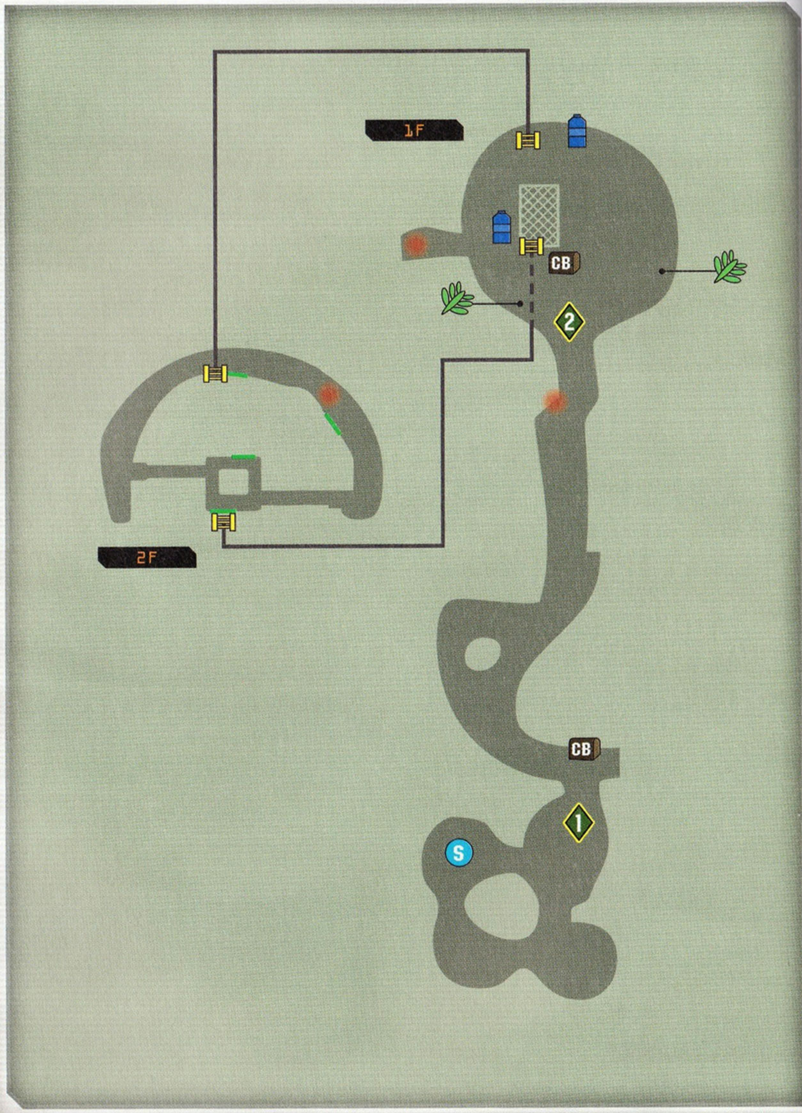


体術でとどめを刺せたら即座にクイックターン。マジニ（市民）に接近されていても先手を取れる可能性は高い。

LEVEL.3
MISSION 3 鉱山

ミッション目標	敵を倒し続けろ
制限時間	01'30"00
固有武器	閃光手榴弾　手榴弾

※スコアとランクの基準は、P.011の表Aを参照。



出現クリーチャー（各クリーチャーの詳細は、P.052～063を参照）

名前	体力	出現数	スコア	備考
マジニ（市民）	600	20	300	ー

名前	体力	出現数	スコア	備考

強敵の出現条件

BRIEFING

20体のマジニ（市民）を撃破することがミッションの目的だ。制限時間が短いので、体術を駆使してタイムボーナスを狙うこと。これ以降のミッションでは、一定時間内にクリーチャーを倒し続けることでコンボスコアが加算されるようになる。

鉱山の洞窟では大勢のマジニ（市民）が待ち構えているほか、洞窟と広場にそれぞれコンボボーナスが置かれている。これを入手すれば、コンボ中にクリーチャーを倒すことでスコアにボーナスが加算される。より高いスコアを狙うなら、コンボの継続を意識しながら、コンボボーナスも活用してみよう。



宝箱に近づいてアクションボタンを押せばコンボボーナスが入手可能に。マジニ（市民）に照準を合わせてから取ろう。



現在のコンボ数は画面右上に表示されている。このミッションでは最大で20コンボが狙えるのでコンボの継続に挑もう。

1 スタート直後に応戦開始

ミッション開始直後は、すぐにマジニ（市民）が駆け寄ってくる。コンボが途切れないように倒しながら前進し、5体目のマジニ（市民）を倒した辺りでコンボボーナスを入手したら、そのまま洞窟を北上して広場へ向かおう。



駆け寄ってくるマジニ（市民）の脚部を狙えば一発でダウンさせられる。これは勲章「バナナスリップ」の獲得条件でもある。

2 2つ目のコンボボーナスを入手

洞窟を抜けて広場に出ると、広場の中央に置かれたコンボボーナスが目に入る。これを活用するつもりなら、周辺にいるマジニ（市民）は可能な限り後回しにしておき、コンボボーナスを入手した後に反撃に転じよう。

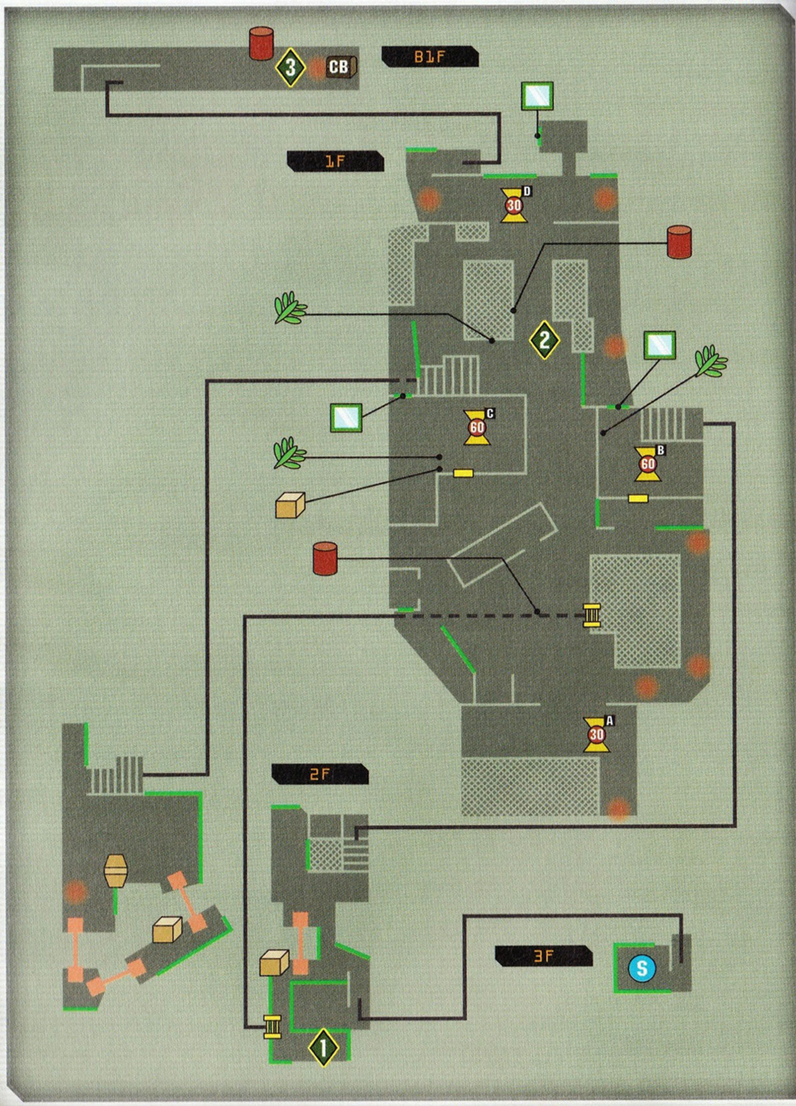


コンボボーナスを取るときはコンボが途切れやすい。マジニ（市民）を倒した直後に宝箱を開くと時間に余裕ができる。

LEVEL.3
MISSION 4 集会場～夜

ミッション目標	敵を倒し続けろ
制限時間	02'00"00
固有武器	手榴弾　閃光手榴弾

※スコアとランクの基準は、P.011の表Aを参照。



出現クリーチャー (各クリーチャーの詳細は、P.052～063を参照)

名前	体力	出現数	スコア	備考
マジニ(市民)	600	95	300	―
巨漢マジニ★1	3000	5	1000	―

強敵の出現条件

★1 総撃破数が15、30、50、65、85体のときにマップ内に巨漢マジニがいない場合に出現

BRIEFING

制限時間がゼロになるまで生き残るか、100体のクリーチャーを撃破するのが目的となる。100体すべて倒すのは時間的に厳しいが、マップ内にある4つのタイムボーナスを破壊し、マジニ(市民)には体術でとどめを刺していけば、100体撃破することは可能だ。



マップの南北を行き来しながら戦闘を続ければ、追加出現したクリーチャーと遭遇しやすい。100コンボを目指そう。

1 タイムボーナスの破壊を最優先

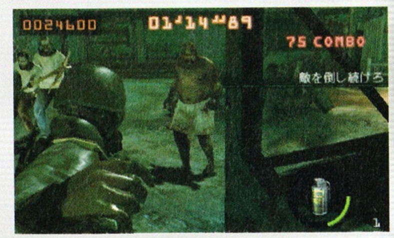
スタート地点は高台の上なので、まずは南側へ飛び降りて、1つ目のタイムボーナスを破壊しよう。その後はタイムボーナスをB、C、Dの順に壊してからマジニ(市民)を撃破。



高台で南側へ向き直ればタイムボーナスが見える。これを壊した後は、建物内にあるタイムボーナスを順番に壊そう。

2 巨漢マジニは即座に撃破しよう

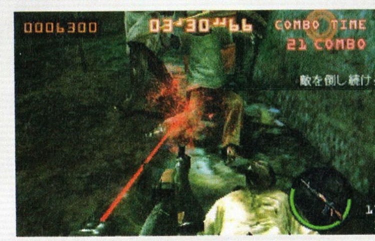
マジニ(市民)を倒してコンボを続けていくと、一定の撃破数に達するたびに巨漢マジニが出現する。巨漢マジニに対して体術を狙うとコンボが途切れやすいので、手榴弾や周辺のドラム缶を利用して時間をかけずに倒そう。



コンボ継続中に巨漢マジニが現れたら、周囲のマジニ(市民)を倒してコンボを維持しながら巨漢マジニに応戦したい。

3 コンボボーナスは慎重に入手

マップ北東にはコンボボーナスがあるが、段差を飛び降りる必要があるため、コンボの最中に入手しようとするとコンボが途切れやすい。マジニ(市民)を倒した直後に飛び降りるか、コンボが途切れた後に入手しよう。

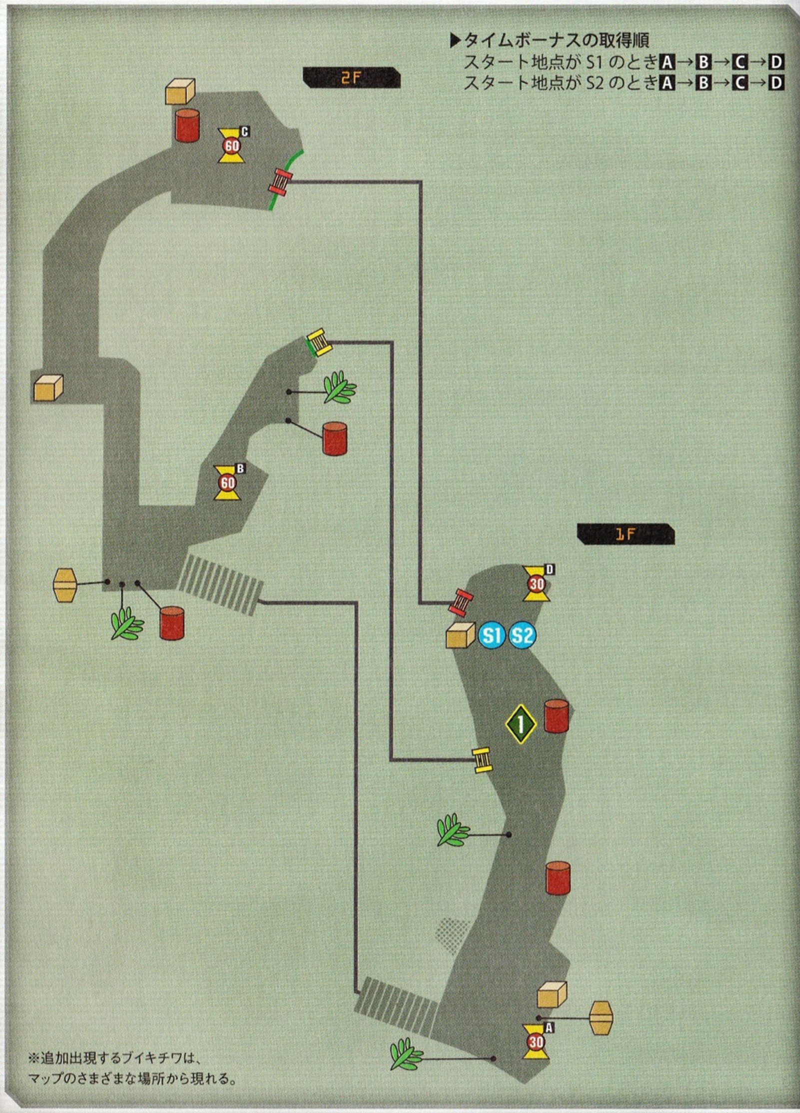


飛び降りてからコンボボーナスを入手した後はすぐにクイックターンを行い、視界に入ったクリーチャーを攻撃しよう。

LEVEL.3
MISSION 5 孤島

ミッション目標	未確認B.O.W.を倒せ
制限時間	01'00"00
固有武器	手榴弾　感知式爆弾

※スコアとランクの基準は、P.011の表Aを参照。



出現クリーチャー（各クリーチャーの詳細は、P.052～063を参照）

名前	体力	出現数	スコア	備考
ブイキチワ	200	149	400	―
ポポカリム	20000	1	35000	―

名前	体力	出現数	スコア	備考

強敵の出現条件	

BRIEFING

制限時間内に巨大なクリーチャー、ポポカリムを倒すことがミッションの目的。舞台となる孤島は段差が多いマップであり、各所にはハシゴが設置されている。しかし、このミッション中は移動できる範囲が限られているため、3Fと4Fに進むことはできない。

ミッション開始時の制限時間は1分と非常に短い。4つのタイムボーナスはすべて破壊して制限時間を増やしておくこと。さらに、マップ内にあるドラム缶を利用すれば、ポポカリムを撃破しやすくなる。ブイキチワは何度も再出現するが、拘束されるとやっかいなので、見つけたらその場で倒しておこう。



孤島の外周を一周すれば、すべてのタイムボーナスを破壊可能。時計回りに移動することでハシゴを上る手間を省ける。



ブイキチワを倒さずに放っておくと、拘束されて身動きが取れないときにポポカリムに攻撃されてしまうことも。

1 ドラム缶の爆発に巻き込もう

目の前にポポカリムと2体のブイキチワがいる状態からミッションが始まる。まずはブイキチワを倒してから、左手にあるドラム缶を爆発させてポポカリムをダウンさせよう。すかさず接近してポポカリムの腹部側に回り込み、弱点である尾部を攻撃だ。

ポポカリムが起き上がったら攻撃を中断してA、B、C、Dの順にタイムボーナスを破壊していく。スタート地点付近まで戻ったら、再度ドラム缶を利用してポポカリムを転倒させよう。これでもとどめを刺せなかった場合は、手榴弾や感知式爆弾でポポカリムを転倒させ、弱点である尾部を攻撃しよう。



ダウンしたポポカリムは右側に回れば弱点を狙える。ショットガンはダメージが下がるのでライフルやマグナムが有効。

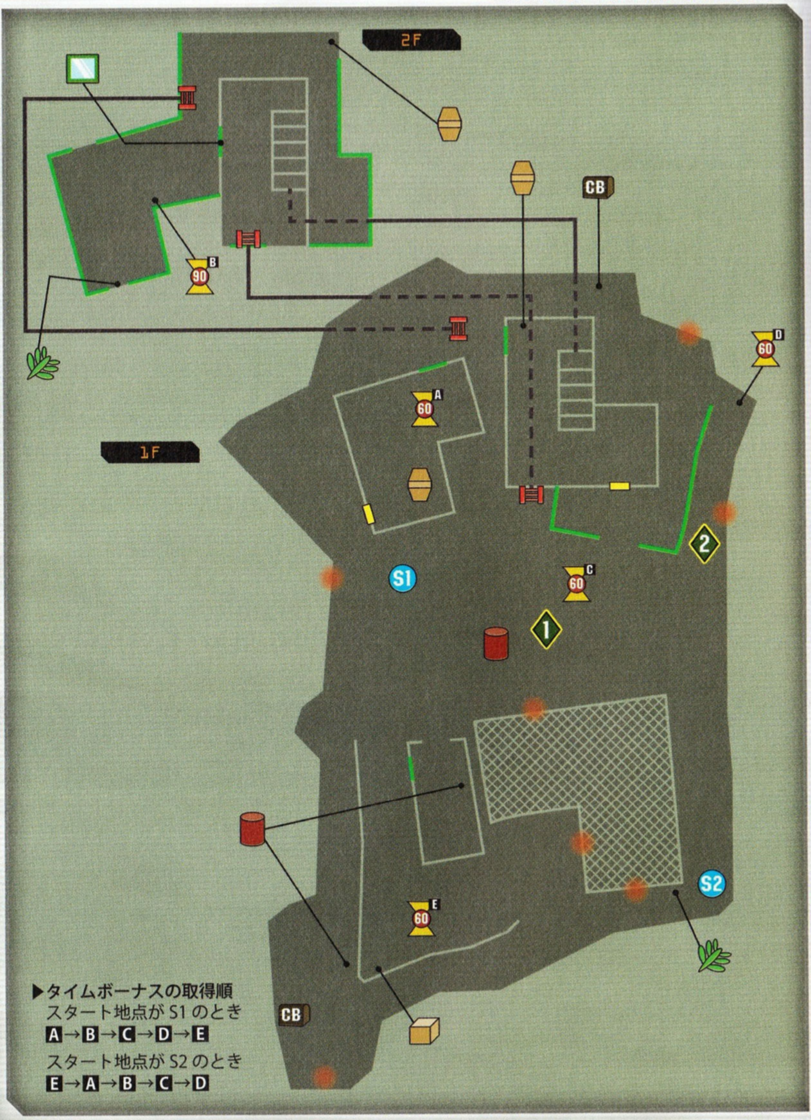


ドラム缶が見える位置で待機し、ポポカリムの接近に合わせて爆発させよう。自爆しないように距離を取ること。

LEVEL.4 MISSION 1 村

ミッション目標	できるだけ多くの敵を倒せ
制限時間	02'00"00
固有武器	手榴弾　感知式爆弾

※スコアとランクの基準は、P.011の表Aを参照。



出現クリーチャー（各クリーチャーの詳細は、P.052～063を参照）

名前	体力	出現数	スコア	備考
邪教徒	1200	147	400	―
ガラドール★1	4000	3	10000	ハーブ×2をドロップ

名前	体力	出現数	スコア	備考

強敵の出現条件	
	★1 総撃破数が40、80、120体のときにマップ内にガラドールがいない場合に出現

BRIEFING

制限時間がゼロになるまで生存するか、すべてのクリーチャーを撃破することがミッションの目的だ。LV.4以降は、すべてこのミッションと同じ目的となり、これまでのようにゲーム中にチュートリアルは表示されない。

村は中央に広場があり、北側には民家、南側には納屋がある。タイムボーナスは5つあるので、マップで位置を確認しておくこと。

大量に出現する邪教徒は、マジニに比べて体力が多い。体術でとどめを刺せるように、ひるませるまでのダメージを調整したい。強敵ガラドールには手榴弾や感知式爆弾、ドラム缶で対抗しよう。



民家は中に入ることができ、ハシゴや階段を利用すれば屋根に登れる。窓から飛び出すときは無敵状態なので安全だ。



攻撃力の高い体術や、即死効果のある体術が使えないと邪教徒は倒しにくい。キャラクターの体術の性能を把握しよう。

1 中央の広場で邪教徒を迎撃

開始時は広場周辺に大勢の邪教徒が待機している。追加出現する邪教徒も広場に集まりやすいので、広場を東西に移動しながら応戦するとコンボをつなげやすい。タイムボーナスを壊しながらコンボを狙ってみよう。



広場は邪教徒が集まりやすく、ダメージを受けやすい。3体以上に囲まれたときは、ハーブを使いながら距離を取ろう。

2 ガラドールは背中の弱点を狙う

邪教徒の総撃破数が40体に達すると、1体目のガラドールが出現する。背中の弱点以外を攻撃しても大したダメージを与えられないので、爆発系の武器を使用してガラドールをひるませてから弱点を攻撃しよう。

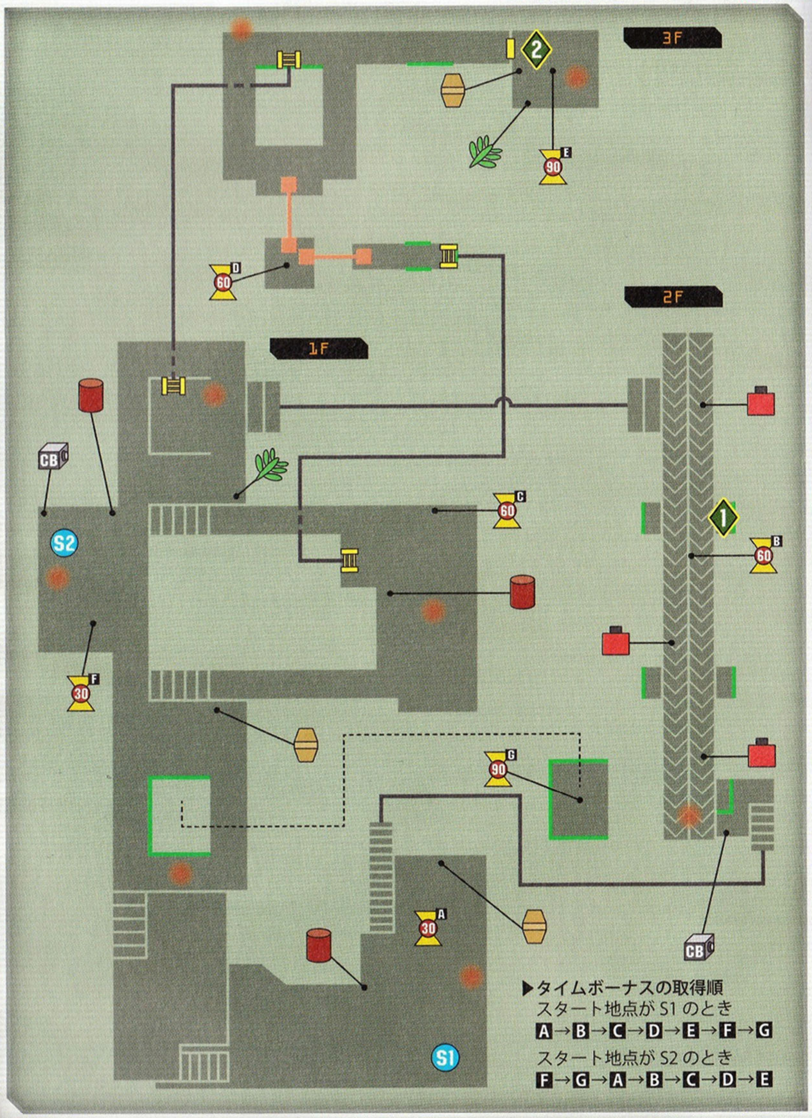


爆発でひるませたり、ダウンさせたときは弱点を狙える。とどめを刺せなかったときは、感知式爆弾を設置して逃げよう。

LEVEL・4
MISSION 2
ミサイル施設

ミッション目標	できるだけ多くの敵を倒せ
制限時間	02'00"00
固有武器	閃光手榴弾　感知式爆弾

※スコアとランクの基準は、P.011の表Aを参照。



出現クリーチャー（各クリーチャーの詳細は、P.052～063を参照）

名前	体力	出現数	スコア	備考
マジニ（市民）	800	111	300	―
マジニ（市民）	600	31	300	一部ケファロ化
巨漢マジニ★1	4000	8	1000	ハーブをドロップ
ケファロ	3000	(27)	800	―

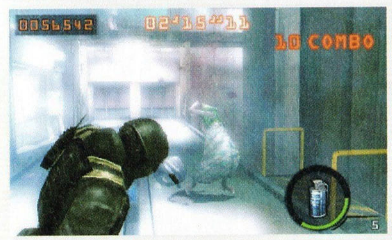
強敵の出現条件

★1 総撃破数が20、35、50、65、80、95、110、125体のときに出現

BRIEFING

ミサイル施設にて、巨漢マジニと一部ケファロ化するマジニ（市民）が出現する。ケファロに変化されるとコンボが途切れやすいため、寄生体化を封じられる体術を活用しよう。ミッション固有武器では閃光手榴弾が手に入るので、ケファロに変化した場合は即座に閃光手榴弾を投げること。手持ちがない場合はケファロから逃げておき、閃光手榴弾が手に入ってから反撃に転じるとコンボをつなげやすい。

タイムボーナスは7つ存在し、すべて壊せば大幅に制限時間を増やせる。ミサイル施設内は構造が入り組んでいるので、ハシゴの場所と飛び降りられる場所は把握しておこう。



ケファロ化を完全に防ぐのは難しい。クリーチャーがドロップする閃光手榴弾は見逃さずに入手してケファロに使おう。



ミサイル施設のコンボボーナスは金庫に隠されている。宝箱より小さく、周囲と色が似ているので見逃さないように。

1 通路から飛び降りて1Fへ

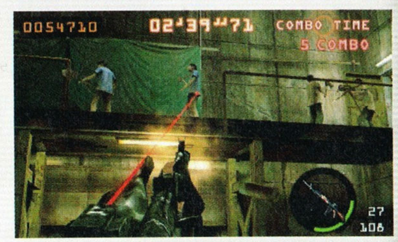
タイムボーナスを壊すときは、スタート地点の位置に関係なく、ミサイル施設内を反時計回りに進むと時間効率がよい。Bを壊した後は通路の東側から1Fに飛び降りてCを破壊し、近くにあるハシゴを上れば3Fまで進める。



ここから飛び降りると1FにあるタイムボーナスのCは目の前。さらにハシゴを利用すれば短時間で3Fも探索できる。

2 小部屋までくまなく調べよう

3Fの北東にある部屋には、タイムボーナスとハーブが置かれている。この部屋を調べた後は、通路から2Fに飛び降りよう。なお、クリーチャーは3Fに留まる傾向がある。2Fのクリーチャーが減ったら3Fを確認しよう。

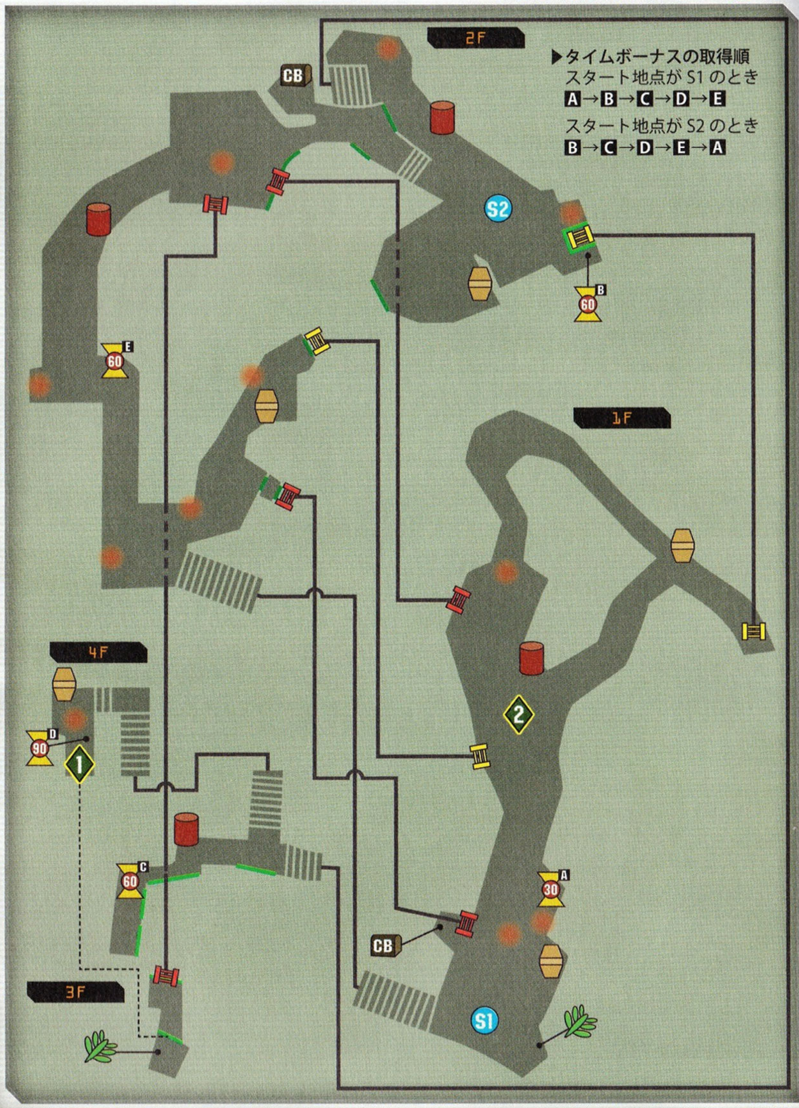


コンボ中にハシゴで3Fに上がろうとするとコンボが途切れやすい。タイムボーナスは得られないが下から倒そう。

LEVEL-4 MISSION 3 孤島～夕刻

ミッション目標	できるだけ多くの敵を倒せ
制限時間	02'00"00
固有武器	感知式爆弾　手榴弾

※スコアとランクの基準は、P.011の表Aを参照。



出現クリーチャー （各クリーチャーの詳細は、P.052～063を参照）

名前	体力	出現数	スコア	備考
マジニ（武装兵）	900	124	400	―
ブイキチワ	200	23	400	―
ガトリングマジニ★1	5000	3	10000	ハーブ×2をドロップ

強敵の出現条件

★1 総撃破数が40、80、120体のときにマップ内にガトリングマジニがいない場合に出現

BRIEFING

LV.3-5のときよりも行動可能範囲が広がった孤島でのミッション。5つのタイムボーナスと、2つのコンボボーナスがある。初めて登場するマジニ（武装兵）とガトリングマジニは強敵なので、対処法を確認してから臨もう。



マジニ（武装兵）は身体に防具を着けている。防具の位置を素早く判断して、攻撃が通じる場所に照準を合わせるように。

1 4Fでは滑車につかまろう

タイムボーナスを壊すなら、孤島を反時計回りに進もう。CとDのタイムボーナスを壊した後は、4Fの突き当たりにある滑車につかまると対岸まで進める。移動時に若干時間を取られるが、移動中は安全なので利用しよう。



ここでアクションボタンを押せば、頭上の滑車につかまって降下できる。移動先ではハーブ入手後に飛び降りよう。

2 1Fで粘り強く戦おう

タイムボーナスを壊した後は、1Fの広い通路でマジニ（武装兵）とブイキチワを倒し続けよう。ここにいれば頭上の通路から定期的にマジニ（武装兵）が飛び降りてくるため、通路に留まっていてもコンボは継続しやすい。倒しやすいブイキチワは極力残しておき、コンボが途切れそうな場面で倒してみよう。

総撃破数が40体に達すると、1体目のガトリングマジニが出現する。ミッション固有武器である感知式爆弾を設置して距離を取ろう。ガトリングマジニをひるませたときは体術を狙えるが、コンボ中は感知式爆弾を再度仕掛けた方がコンボはつなげやすい。



通路で戦うときはハシゴに注意。体術を狙ったりアイテム入手時にアクションボタンを連打するとハシゴを上りやすい。



ガトリングマジニに接近されたときは、感知式爆弾を設置してその場を離れよう。設置中は無敵状態なので比較的安全。

LEVEL 4 MISSION 4 集会場

ミッション目標	できるだけ多くの敵を倒せ
制限時間	02'00"00
固有武器	手榴弾　閃光手榴弾

※スコアとランクの基準は、P.011の表Aを参照。



出現クリーチャー（各クリーチャーの詳細は、P.052～063を参照）

名前	体力	出現数	スコア	備考
マジニ（市民）	800	122	300	―
マジニ（市民）	700	20	300	ボウガン装備
チェーンソーマジニ・赤★1	7000	3	7000	ハーブ×2をドロップ
巨漢マジニ★2	4000	5	1000	ハーブをドロップ

強敵の出現条件

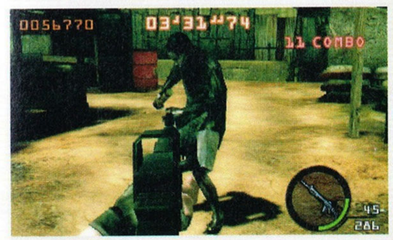
★1 総撃破数が25、60、100体のときにマップ内にチェーンソーマジニ・赤がいない場合に出現
★2 総撃破数が15、40、75、90、120体のときに出現

BRIEFING

ミッションの舞台となるのは、これまでに何度も登場している集会場。クリーチャーはマジニ（市民）と巨漢マジニが出現するほか、初めてチェーンソーマジニ・赤が現れる。

チェーンソーマジニ・赤は動きこそ遅いが、攻撃を受けると一撃で即死してしまう。不意打ちを回避するためにも、出現条件を確認した上で、撃破数を把握しながら戦おう。

マップ内にはタイムボーナスが5つ、コンボボーナスが2つある。タイムボーナスは高台や建物の内部といった手間のかかる場所にあるため、コンボが途切れないように、壊しにくい位置にあるものは初めに壊しておこう。



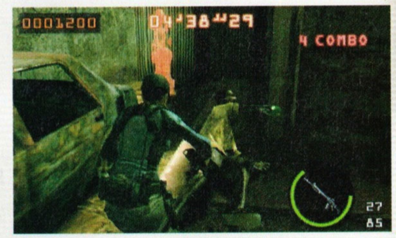
ダイナマイトを装備したマジニ（市民）が現れる。ダイナマイトを攻撃して爆発させれば、勲章「デモリション」を獲得可能だ。



チェーンソーマジニ・赤は攻撃動作が遅いので、すれ違うように走り抜けられる。万全を期すならハーブを使おう。

1 南北に伸びる通路で戦おう

タイムボーナスを壊した後は、南北に伸びる通路を往復しながらマジニ（市民）を倒し続けよう。この通路はマジニ（市民）と遭遇しやすいため、クリーチャーが尽きてコンボが途切れる可能性は低い。戦闘中は周囲を見渡して、巨漢マジニの不意打ちを警戒しよう。



AとDのタイムボーナスはクリーチャーの追加出現ポイントが近いため、コンボの最中でもタイムボーナスは壊しやすい。

2 ドラム缶は強敵に備えて温存

マップ内にあるドラム缶はできるだけ残しておき、チェーンソーマジニ・赤が出現したら、ドラム缶を爆発させてダメージを与えよう。頭部を攻撃してひるませることも可能だ。

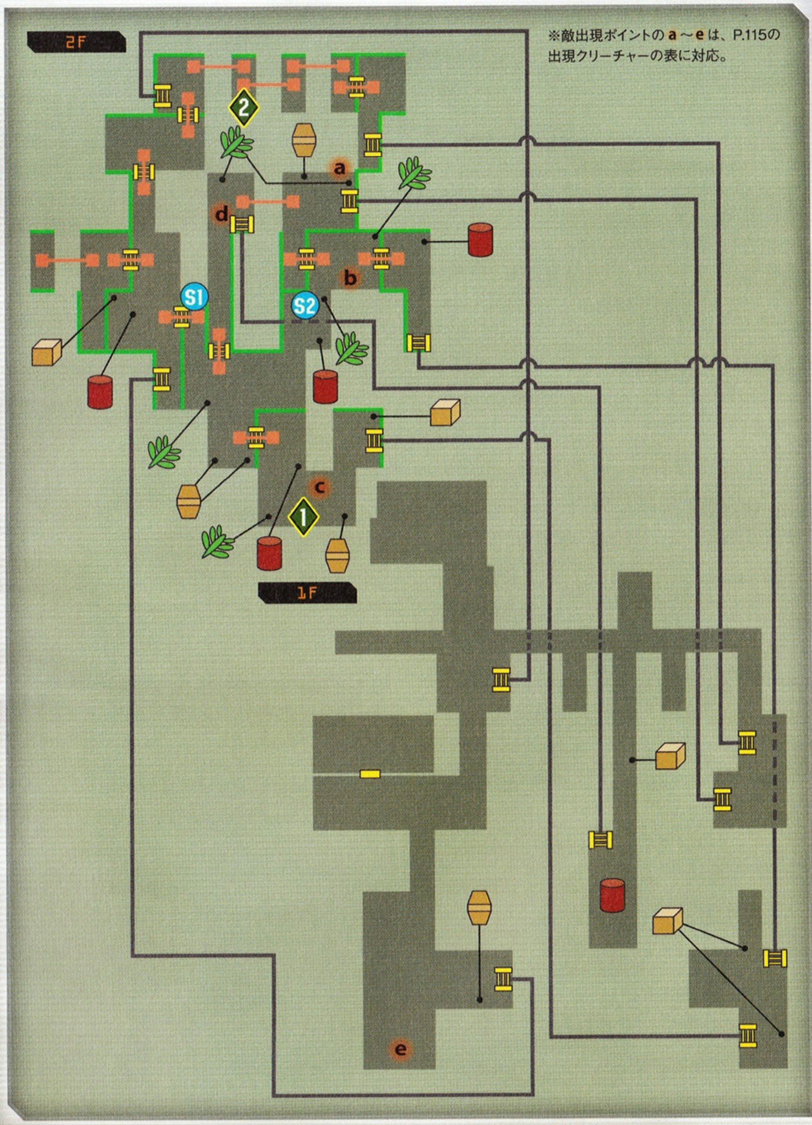


周辺にドラム缶があるときは、爆発に巻き込まれない場所でチェーンソーマジニ・赤の接近を待って爆破させよう。

LEVEL·4 MISSION 5 船首甲板

ミッション目標	できるだけ多くの敵を倒せ
制限時間	03'00"00
固有武器	閃光手榴弾　感知式爆弾

※スコアとランクの基準は、P.011の表Bを参照。



出現クリーチャー（各クリーチャーの詳細は、P.052～063を参照）

WAVE	名前	出現順	追加タイム	備考
1	マジニ（市民）×10	－	60	－
2	マジニ（市民）×4／邪教徒×6	cab	60	－
3	マジニ（武装兵）×7／邪教徒×3	bca	60	－
4	マジニ（市民）×3／マジニ（武装兵）×4／邪教徒×3	cba	60	－
5	マジニ(市民)×8／チェーンソーマジニ・赤×2	bcad	300	－
6	マジニ（武装兵）×15	abc	60	※
7	マジニ（市民）×12／巨漢マジニ×3	cba	60	－
8	邪教徒×12／巨漢マジニ×3	cab	60	※
9	マジニ（武装兵）×6／邪教徒×5／巨漢マジニ×4	cba	60	－
10	マジニ（武装兵）×11／巨漢マジニ×2／ガトリングマジニ×2	cbade	300	－
11	マジニ(市民)×14／チェーンソーマジニ・赤×1	cbad	90	－
12	マジニ(武装兵)×13／チェーンソーマジニ・赤×2	cba	90	－
13	邪教徒×13／チェーンソーマジニ・赤×2	cbad	90	※
14	マジニ（市民）×13／チェーンソーマジニ・赤×1／ガトリングマジニ×1	cbade	90	－
15	マジニ（武装兵）×12／ガラドール×2／ガトリングマジニ×1	cbad	－	－

※一部ケファロ化

BRIEFING

このミッションは、これまでとは仕組みが大きく異なる。ミッション全体がWAVEという単位で区切られており、各WAVEで出現するクリーチャーをすべて撃破できれば、制限時間が加算されて次のWAVEへ進行していく。最終的に15WAVE目に現れるクリーチャーをすべて倒すか、制限時間が尽きるとミッション終了となる。上記の出現クリーチャーリストでは、WAVE別の出現クリーチャーと、追加出現ポイントから現れる順番、WAVEクリア時に追加される制限時間を記載している。



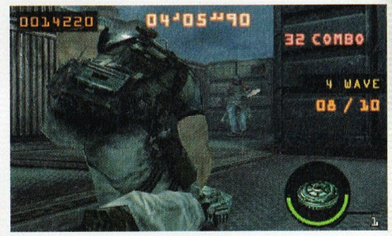
現在のWAVE数、クリーチャーの総数と撃退数は画面の右側に表示される。これで残りのクリーチャー数を確認しよう。



WAVE6に現れるマジニ（武装兵）と、WAVE8と13に現れる邪教徒はケファロに変化する可能性がある。閃光手榴弾を使おう。

1 敵出現ポイントの近くで戦おう

このサバイバル形式のミッションでは、むやみに動き回ると敵を見逃してしまいやすい。大半のクリーチャーは特定のコンテナから現れるので、その付近で戦うようにしよう。



あらかじめコンテナの下に感知式爆弾を仕掛けておけば、クリーチャーが出現した直後に爆発で撃退可能だ。

2 移動アクションで安全に撃退

北側にあるコンテナの上では、コンテナを飛び移るアクションを繰り返すことでクリーチャーの攻撃を回避できる。ガトリングマジニやガラドールに苦戦したときに利用しよう。

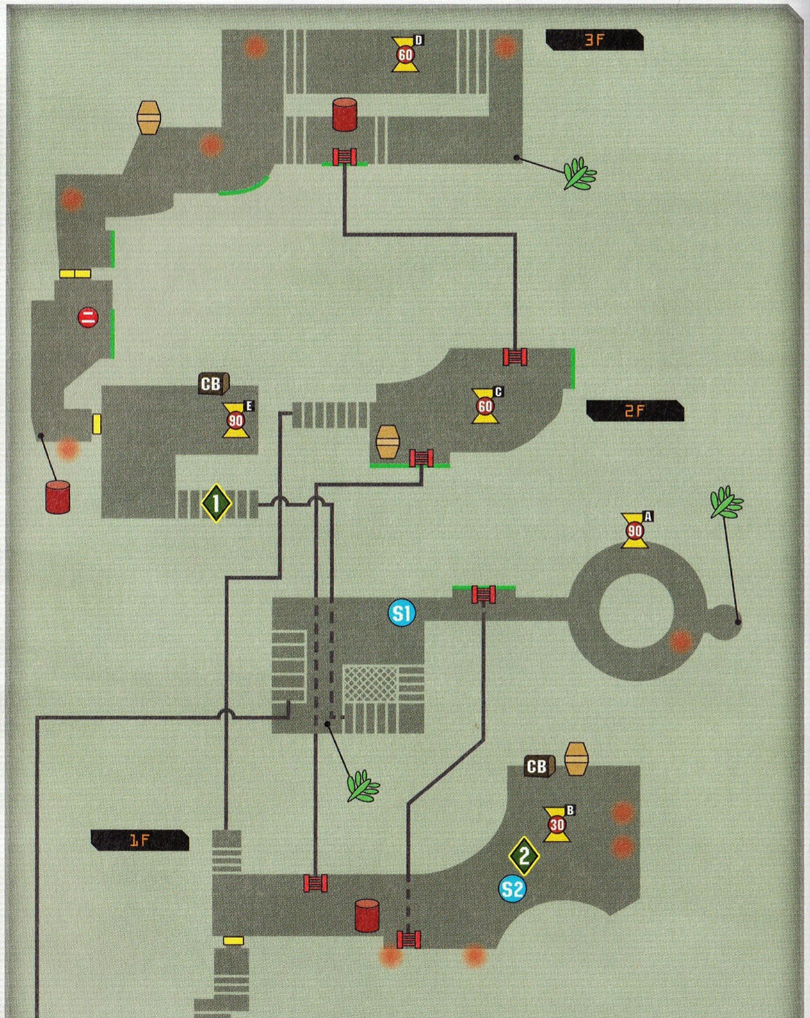


同じ足場に飛び移ってくるまでは攻撃を続けておき、クリーチャーが接近してきたら別の足場に飛び移ろう。

LEVEL.5
MISSION 1 古城～深夜

ミッション目標	できるだけ多くの敵を倒せ
制限時間	02'00"00
固有武器	手榴弾　閃光手榴弾

※スコアとランクの基準は、P.011の表Aを参照。



▶タイムボーナスの取得順
スタート地点がS1のとき A→B→C→D→E
スタート地点がS2のとき B→C→D→E→A

出現クリーチャー（各クリーチャーの詳細は、P.052～063を参照）

名前	体力	出現数	スコア	備考	名前	体力	出現数	スコア	備考
邪教徒	1500	116	400	一部ケファロ化	ケファロ	3000	(15)	800	ー
邪教徒	1200	25	400	一部ケファロ化	ニワトリ	1	1	2000	ハーブ×2をドロップ
処刑マジニ・黒★1	8000	8	5000	ハーブ×2をドロップ					

強敵の出現条件
★1 総撃破数が25、55、85、125体のときにマップ内に処刑マジニ・黒がいない場合に出現

BRIEFING

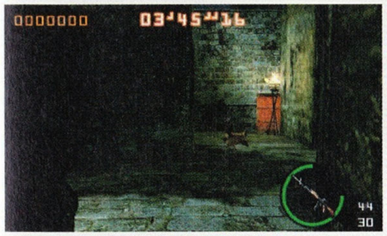
古城は3つの階層で構成されたマップ。中央に位置する1Fの通路からは、ハシゴや階段を利用することで上層へ移動できる。

クリーチャーは邪教徒が大勢出現し、その一部はケファロに変化する。寄生体化を封じられる体術や、ミッション固有武器の閃光手榴弾で対処しよう。処刑マジニ・黒は、一撃でDYING状態に陥る攻撃を仕掛けてくる。動きは遅いので距離を取って反撃しよう。

また、LV.5以降の大半のミッションでは、2つのハーブを必ずドロップするニワトリが出現する。照準を合わせにくいが、出現位置は固定なので発見するのは難しくない。



邪教徒がケファロに変化する可能性は低いが、コンボが途切れる要因になりやすい。クリティカルは狙わない方が賢明だ。



クリーチャーの攻撃を凌ぐには、ニワトリがドロップするハーブが必須。ニワトリはスコアも高いので見逃せない。

1 階段での戦闘は極力避けよう

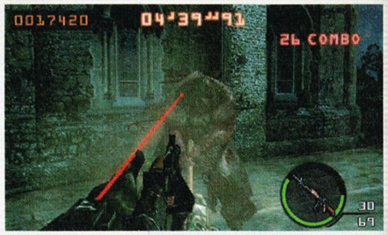
古城には5つのタイムボーナスがあり、すべて壊す場合は古城の内部へ踏み込む必要がある。内部の階段は角度が急なため、階段でひるんだ邪教徒に対して体術を狙うと、体術が空振りすることがある。階段は素早く走り抜けて、段差のない場所で戦おう。



階段は狭い上に角度が急なので戦いづらい。クリーチャーをつかむ体術であれば、段差の影響は受けずに撃破可能だ。

2 1Fの通路で迎撃を続ける

1Fの通路はクリーチャーが上層から飛び降りてくるので、東西に行き来しながら応戦するとコンボをつなげやすい。通路は広いため、処刑マジニ・黒が出現しても対処はしやすい。

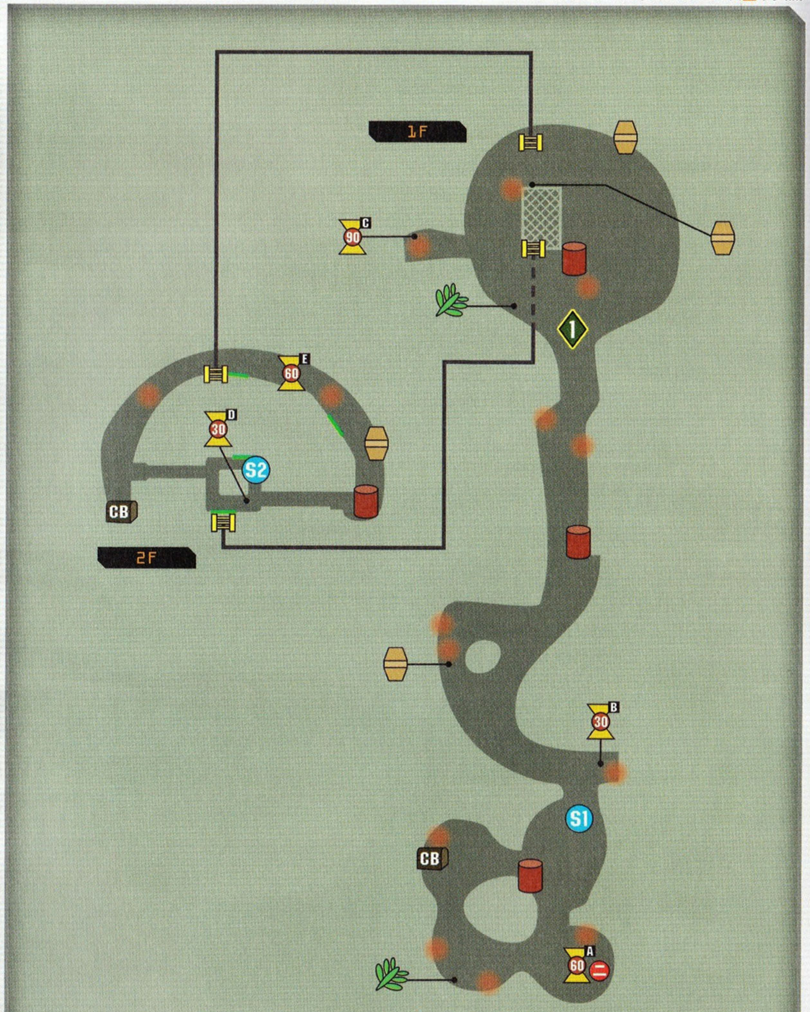


処刑マジニ・黒は、頭部や胴体に攻撃を集中したり、手榴弾の爆風に巻き込むとひるむ。十分な距離を取って攻撃だ。

LEVEL・5
MISSION 2　鉱山

ミッション目標	できるだけ多くの敵を倒せ
制限時間	02'00"00
固有武器	手榴弾　感知式爆弾

※スコアとランクの基準は、P.011の表Aを参照。



▶タイムボーナスの取得順
スタート地点がS1のとき A→B→C→D→E
スタート地点がS2のとき D→E→C→B→A

出現クリーチャー（各クリーチャーの詳細は、P.052～063を参照）

名前	体力	出現数	スコア	備考
マジニ(市民)	1000	123	300	ー
ブイキチワ	200	21	400	ー
ガナード(チェーンソー系)★1	12000	5	15000	ハーブ×2をドロップ

名前	体力	出現数	スコア	備考
ニワトリ	1	1	2000	ハーブ×2をドロップ

強敵の出現条件
★1 総撃破数が20、50、80、110、140体のときにマップ内にガナード(チェーンソー系)がいない場合に出現

BRIEFING

このミッションの出現クリーチャーは、対処のしやすいマジニ(市民)やブイキチワがメインとなっているが、即死攻撃を仕掛けてくるガナード(チェーンソー系)が出現するので苦戦は必至。ガナード(チェーンソー系)は撃破数が20体に達すると1体目が出現し、その後は撃破数が30体増えるごとに現れる。不意打ちで即死することがないように、撃破数やチェーンソーの音に気を配りながら戦うこと。

タイムボーナスは5つ、コンボボーナスは2つ存在する。鉱山は狭いのでタイムボーナスは壊しやすいが、2Fはクリーチャーが少なく、2Fにあるコンボボーナスの重要性は低い。

1 ガナード(チェーンソー系)を撃退

このミッションの成否は、ガナード(チェーンソー系)の対処の仕方で決まるといっても過言ではない。まずはコンボを継続しながらタルを壊して、手榴弾と感知式爆弾を集めよう。ガナード(チェーンソー系)の出現が迫ってきたら、マップ中央の狭い通路か、北側の広場の西側に移動しておくと戦いやすくなる。

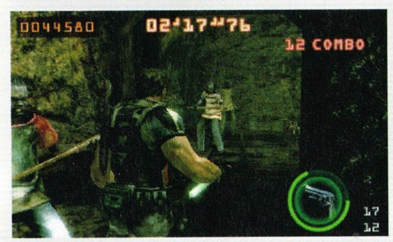
ガナード(チェーンソー系)の出現を知らせるチェーンソーの音が聞こえたら、コンボは無理に狙おうとせず、ガナード(チェーンソー系)の位置を確認しよう。距離があるなら感知式爆弾や手榴弾を使用し、接近されていたらハーブを使いながら距離を取ろう。



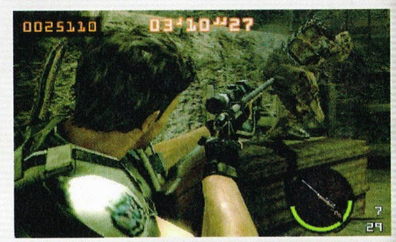
マジニ(市民)に羽交い絞めされてガナード(チェーンソー系)に攻撃されると即死する。逃走時はひるませて走り抜けよう。



狭い通路は感知式爆弾を作動させやすい。脇にはドラム缶もあるので、ガナード(チェーンソー系)の接近時に爆破させよう。



広場で戦闘を続けると、南側にクリーチャーがたまりやすい。コンボボーナスはクリーチャーが多いときに取ろう。

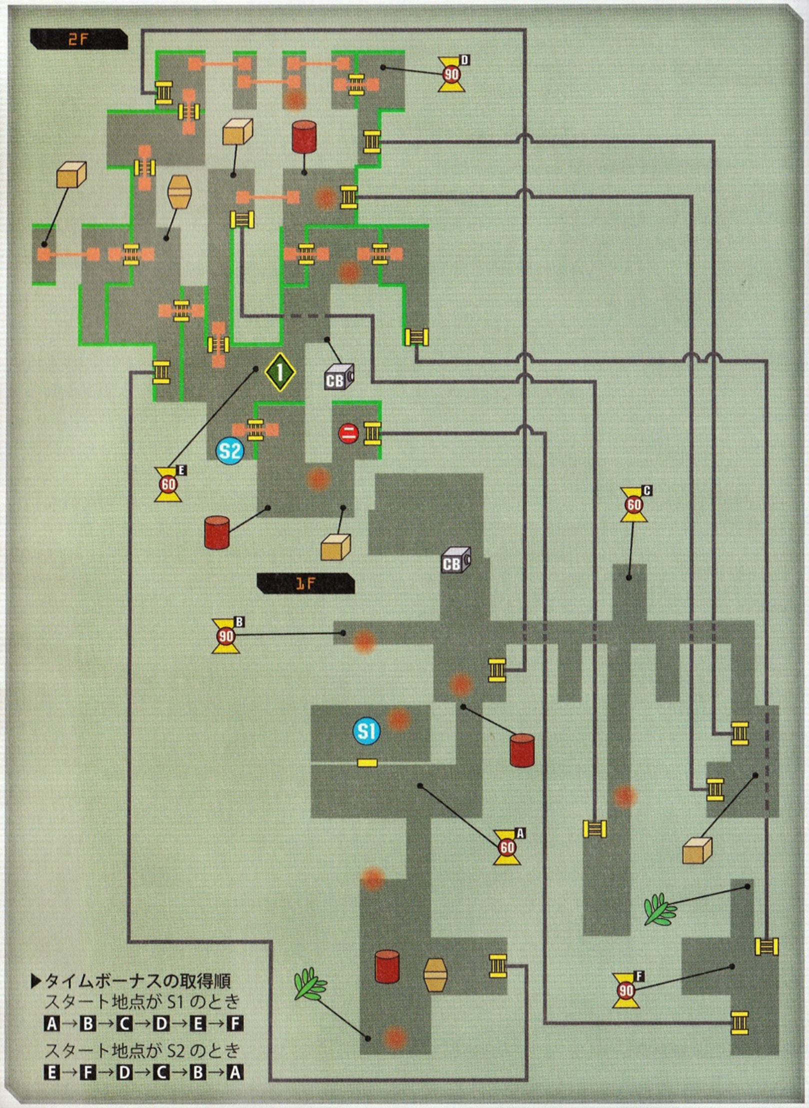


広場にある建材の周囲を回ると比較的安全にやり過ごせる。ガナード(チェーンソー系)が建材の上に乗ったら足元から攻撃だ。

MISSION 3 船首甲板

ミッション目標	できるだけ多くの敵を倒せ
制限時間	02'00"00
固有武器	手榴弾　感知式爆弾

※スコアとランクの基準は、P.011の表Aを参照。



出現クリーチャー（各クリーチャーの詳細は、P.052～063を参照）

名前	体力	出現数	スコア	備考
マジニ（武装兵）	900	139	400	―
マジニ（武装兵）★1	900	5	400	シールド装備／ケファロ化
ケファロ	3000	(5)	800	―
ガラドール★2	5000	5	10000	ハーブ×2をドロップ
ニワトリ	1	1	2000	ハーブ×2をドロップ

強敵の出現条件

★1 総撃破数が30、60、80、110、130体のときに出現
★2 総撃破数が15、50、70、100、140体のときに出現

BRIEFING

船首甲板にマジニ（武装兵）とガラドールが出現する。マジニ（武装兵）は基本的にはケファロに変化しないが、シールドを装備したマジニ（武装兵）だけは必ずケファロに変化する。このミッションでは閃光手榴弾は手に入らないので、ケファロに変化したら手榴弾を投げるか、攻撃力の高い武器で一気に仕留めよう。ガラドールには手榴弾や感知式爆弾、通路のドラム缶を駆使してひるませてから追撃だ。

タイムボーナスは全部で6つ存在し、すべて60秒以上加算されるので制限時間は大幅に増やせる。飛び降りるアクションを活用して、時間短縮を図りながらマップを周回しよう。

1 常に移動しながら戦闘を続ける

クリーチャーの追加出現ポイントは分散されている上に、マップがかなり広いため、1ヵ所に留まって戦闘を続けるとコンボは途切れやすい。クリーチャーの数が減ってきたら、すべては倒さずに数体引き連れながら、クリーチャーがいる場所を探してみよう。

撃破数が一定に達すると現れるガラドールは、はるか頭上にある鉄骨から飛び降りてくる。ドラム缶がある場所で遭遇したときは、ドラム缶を狙って爆発に巻き込もう。周囲にドラム缶がなく、手榴弾や感知式爆弾もない場合は、ハシゴを上ったり高台から飛び降りて、ドラム缶がある場所まで逃げると安全だ。



シールドを装備したマジニ（武装兵）には手榴弾が有効だが、手榴弾で倒したとしてもケファロへの変化は防げない。



コンボが途切れそうなときにクリーチャーが近くにいない場合は、頭上や足元も確認してクリーチャーを見つけよう。



マジニ（武装兵）を倒したときに身体が膨れた場合は爆発を起こす前兆だ。巻き込まれない距離まで素早く離れること。

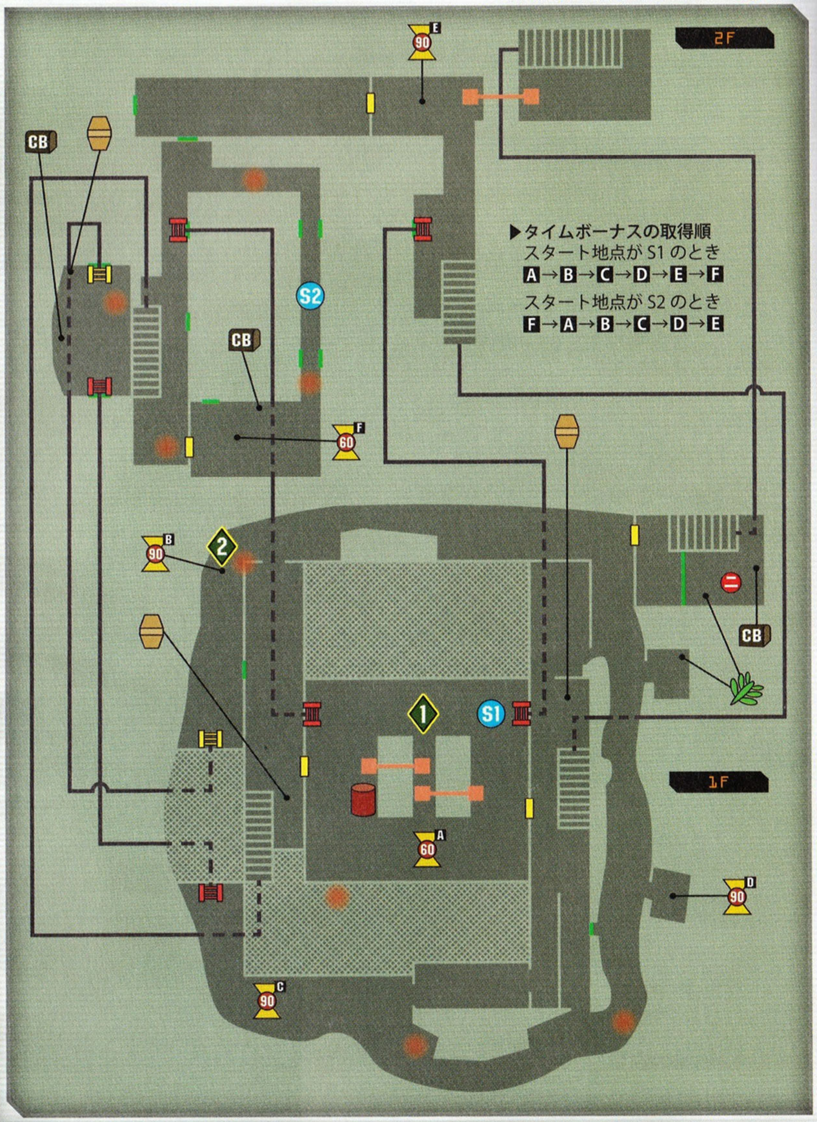


ガラドールは爆発以外でひるませるのは難しい。ドラム缶の爆発に巻き込めればダウンするので弱点を狙いやすい。

LEVEL・5
MISSION 4 監獄

ミッション目標	できるだけ多くの敵を倒せ
制限時間	02'00"00
固有武器	閃光手榴弾　感知式爆弾

※スコアとランクの基準は、P.011の表Aを参照。



出現クリーチャー（各クリーチャーの詳細は、P.052～063を参照）

名前	体力	出現数	スコア	備考	名前	体力	出現数	スコア	備考
マジニ（武装兵）	900	124	400	―	デュバリア	6000	(15)	900	―
マジニ（武装兵）	700	15	400	デュバリア化	処刑マジニ・黒★1	8000	5	5000	ハーブ×2をドロップ
マジニ（武装兵）	1000	5	400	ロケットランチャー装備	ニワトリ	1	1	2000	ハーブ×2をドロップ

強敵の出現条件	
	★1 総撃破数が30、60、90、120体のときにマップ内に処刑マジニ・黒がいない場合に出現

BRIEFING

監獄は中央にマグマがあり、その外周を建物と通路が取り囲んでいる。壁を乗り越えたり、1Fに飛び降りられる窓が多いので、構造を把握してスムーズに行動したい。

タイムボーナスは6つ、コンボボーナスは3つ存在する。北東の階段の脇には、柵で囲まれた場所にニワトリがいるので立ち寄ろう。

クリーチャーはマジニ（武装兵）と処刑マジニ・黒が出現し、マジニ（武装兵）はデュバリアに変化する可能性がある。ダメージを与えただけでデュバリアに変化するため、寄生体化を確実に防ぐのは難しい。デュバリアには閃光手榴弾で対抗しよう。



ショットガンや爆風でマジニ（武装兵）をマグマへ突き落とせば、勲章「マグマダイバー」の獲得条件を達成できる。



北東の階段の脇にはニワトリがいる上に、ハーブとコンボボーナスも置いてある。ニワトリを倒してコンボをつなごう。

1 処刑マジニ・黒は最初から登場

ミッション開始時から処刑マジニ・黒が1体出現しており、マグマ付近にいれば遭遇できる。処刑マジニ・黒に対抗できる武器がなければ、マグマから離れて監獄内を探索し、感知式爆弾を手に入れてから反撃に転じよう。



マグマの部屋にはロケットランチャーを装備したマジニ（武装兵）も現れる。胴体を攻撃し、ひるませてから体術を決めよう。

2 外周にあるタイムボーナスを破壊

外周のタイムボーナスを壊すときは、北西のBから反時計回りに周回するとコンボをつなげやすい。北東の階段から2Fへ進むと、クリーチャーが足りずにコンボが途切れやすい。2Fへ向かうのはコンボが途切れた後にしよう。

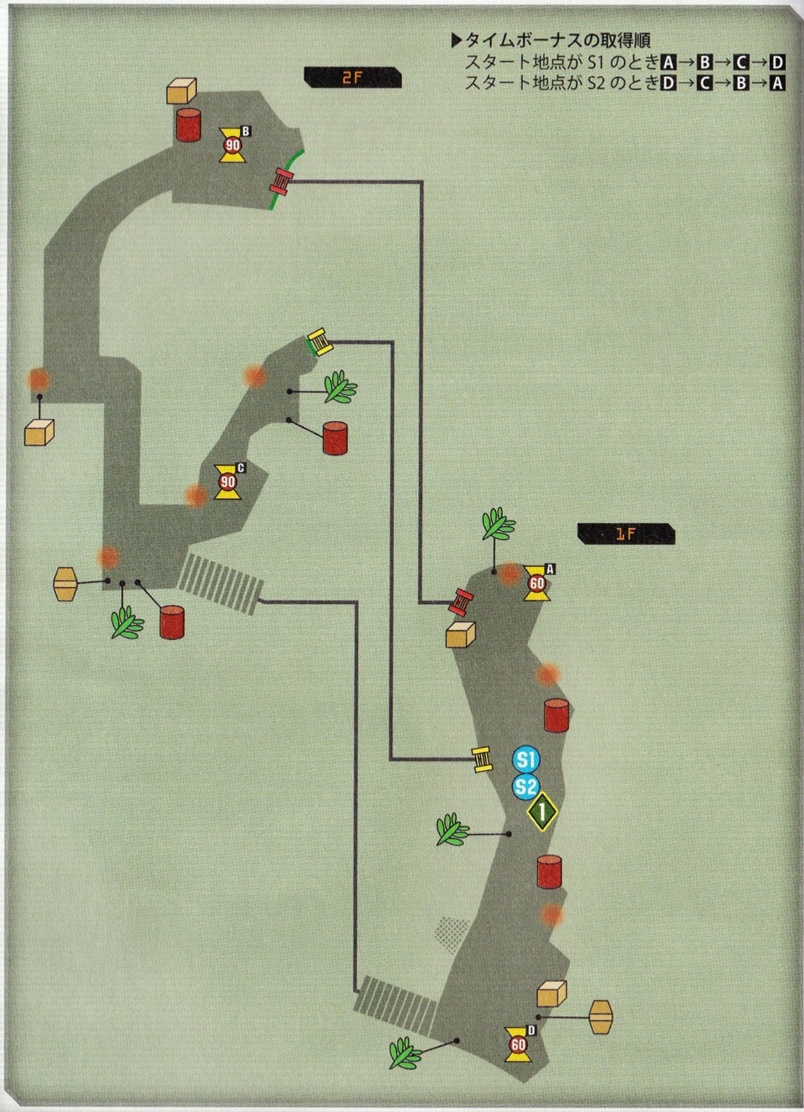


コンボを狙うときは北西の通路を巡回してみよう。遠くまで見渡せるほか、2Fからはクリーチャーが飛び降りてくる。

LEVEL・5
MISSION 5 孤島

ミッション目標	できるだけ多くの敵を倒せ
制限時間	02'00"00
固有武器	閃光手榴弾　感知式爆弾

※スコアとランクの基準は、P.011の表Cを参照。



出現クリーチャー（各クリーチャーの詳細は、P.052～063を参照）

名前	体力	出現数	スコア	備考
邪教徒	1200	135	400	ー
処刑マジニ・黒	6000	14	5000	ハーブ×2をドロップ
ポポカリム★1	28000	1	35000	ー

強敵の出現条件

★1 総撃破数が15体のときに初期配置の処刑マジニ・黒2体を倒している場合に出現

BRIEFING

LV.3-5と同じく、移動可能範囲が狭くなった孤島で、制限時間内にポポカリムを倒すことが目的となる。ポポカリムはミッション開始時は出現しておらず、処刑マジニ・黒2体を含む撃破数が15体に達すると現れる。

2ヵ所のスタート地点はほぼ同じ位置であり、向いている方向に南北の違いはあるが、2体の処刑マジニ・黒に前後を挟まれた状態から始まる点に違いはない。処刑マジニ・黒は素早く撃破して、4つのタイムボーナスをすべて破壊してからポポカリムの出現を待とう。木箱やタルは見かけたら壊すようにして、閃光手榴弾と感知式爆弾を集めておこう。

1 準備を整えてポポカリムを待つ

ミッションが始まったら、前方に見える処刑マジニ・黒に全力で攻撃を仕掛けよう。撃破が遅れると、2体の処刑マジニ・黒に襲われてしまう。処刑マジニ・黒を1体倒せたら、孤島を周回してハーブと弾薬を回収し、タイムボーナスを壊しておく。スタート地点まで戻ったら、残りの処刑マジニ・黒を仕留めよう。

ポポカリムが出現したら、まずは通路のドラム缶を爆発させて、ダウン中に弱点を攻撃だ。スタート地点付近にはドラム缶が2つあるので確実に命中させたい。ドラム缶が尽きた後は、感知式爆弾を駆使してダウンを奪い、ポポカリムにとどめを刺そう。



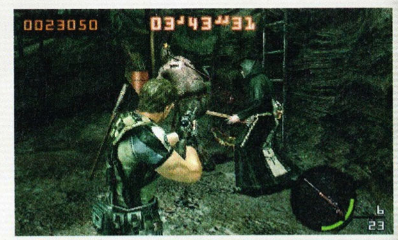
マップ内にはハーブや設置物が数多く置かれている。ポポカリムの襲撃に備えるために、すべて入手しておくこと。



このミッションではハーブが数多く手に入る。ポポカリムの攻撃を受けてしまったら、惜しまずに使おう。



ポポカリムの出現条件を満たすと、画面内にメッセージが流れる。体力の回復や武器のリロードを済ませておこう。

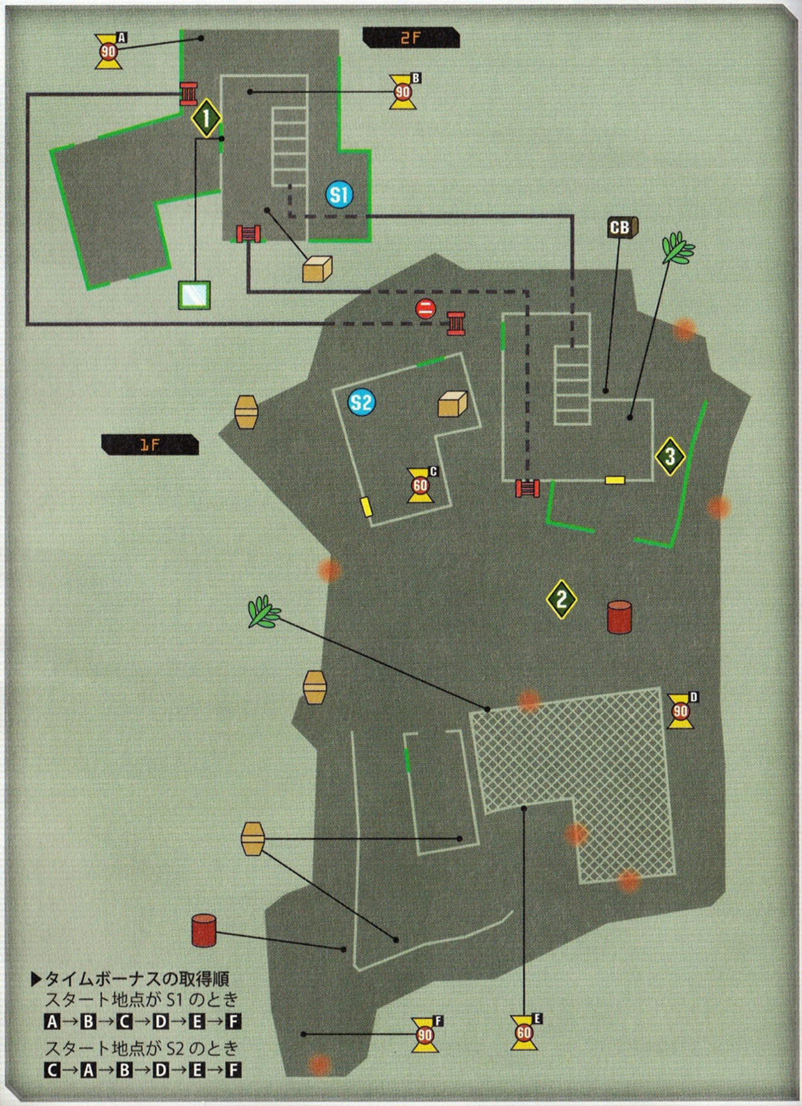


ポポカリム出現後は処刑マジニ・黒が何度も現れる。ポポカリムに攻撃を集中せず、そのつど倒した方が安全だ。

LEVEL・Ex MISSION 1 村～深夜

ミッション目標	できるだけ多くの敵を倒せ
制限時間	02'00"00
固有武器	手榴弾　感知式爆弾

※スコアとランクの基準は、P.011の表Cを参照。



出現クリーチャー（各クリーチャーの詳細は、P.052～063を参照）

名前	体力	出現数	スコア	備考
邪教徒	1700	139	400	―
ガラドール★1	2000	5	10000	ハーブをドロップ
ガナード(チェーンソー系)★2	15000	5	15000	ハーブ×2をドロップ

名前	体力	出現数	スコア	備考
ニワトリ	1	1	2000	ハーブ×2をドロップ

強敵の出現条件

★1 総撃破数が20、40、60、90、120体のときにマップ内にガラドールがいない場合に出現
★2 総撃破数が30、50、80、100、130体のときにマップ内にガナード(チェーンソー系)がいない場合に出現

BRIEFING

邪教徒に加えて、ガラドールとガナード（チェーンソー系）が出現する。ミッション固有武器の手榴弾と感知式爆弾を利用して、強敵を素早く撃破することがポイント。タイムボーナスは6つ、コンボボーナスは1つ存在する。



ガラドールとガナード（チェーンソー系）をスムーズに倒せないとクリアは難しい。攻撃力を高めるスキルを選択して臨もう。

1 窓から建物内へ入り込もう

北側の屋根からスタートした場合や、ハシゴで屋根に登ったときは、窓から建物内に侵入してBのタイムボーナスを壊そう。Cのタイムボーナスを壊していなければ、屋根の北側から飛び降りて、窓から建物内に入ること。



窓に近づいてアクションボタンを押せば、窓ガラスを破って建物内に入れる。この動作中は無敵状態になるので安全だ。

2 邪教徒を倒してコンボを狙う

マップの中央にある広場には邪教徒が集まりやすいため、コンボを狙うときは広場で戦い続けよう。クリーチャーがたまってきたら、コンボボーナスを入手してスコアを稼ごう。



邪教徒は数が多いので囲まれやすい。1体倒すごとに十分な距離を取り、離れた位置から脚部を狙ってひるませよう。

3 柵を利用して強敵を迎撃

ガラドールやガナード（チェーンソー系）が出現したら、北東の通路で迎撃。感知式爆弾を作動させやすく、危険なときは、柵を乗り越える動作で無敵状態になれる。ただし、柵の反対側にガナード（チェーンソー系）がいる場合、即死攻撃は届くので柵から離れよう。

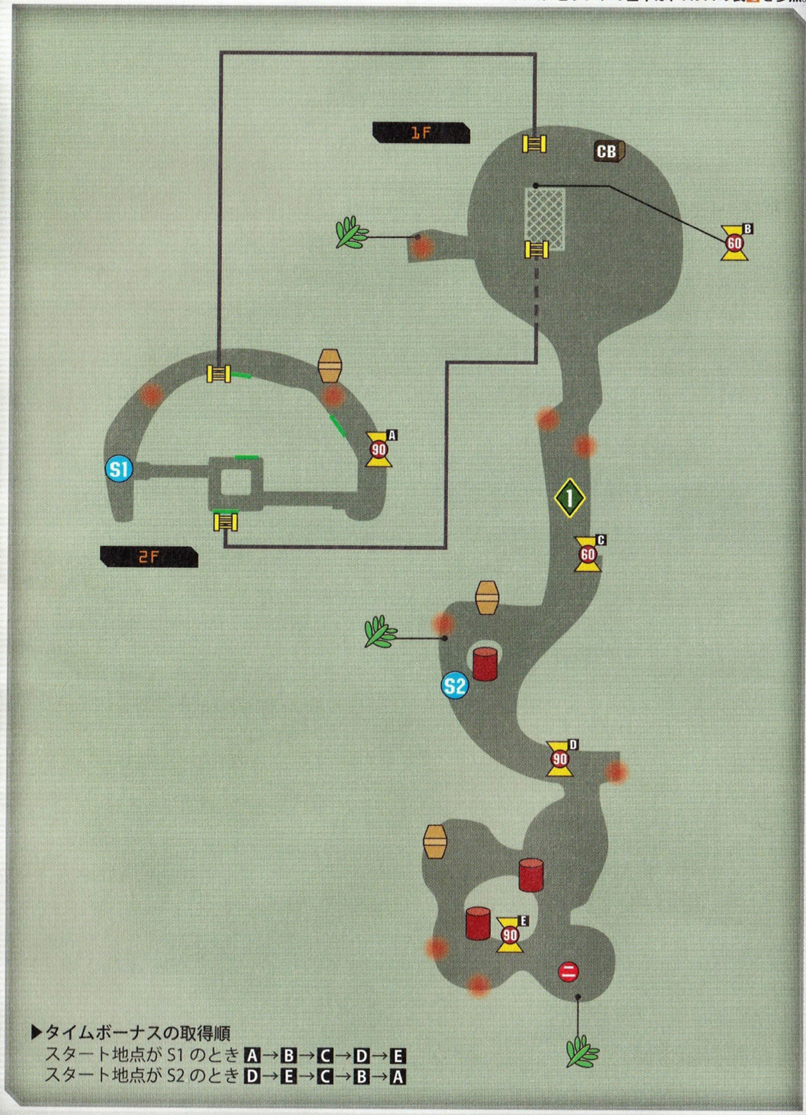


強敵が迫ってきたら、柵がある通路に感知式爆弾を仕掛けよう。接近されたら柵を乗り越えるアクションで逃げること。

LEVEL・Ex
MISSION 2 鉱山

ミッション目標	できるだけ多くの敵を倒せ
制限時間	02'00"00
固有武器	手榴弾　感知式爆弾

※スコアとランクの基準は、P.011の表Cを参照。



▶タイムボーナスの取得順
スタート地点がS1のとき A→B→C→D→E
スタート地点がS2のとき D→E→C→B→A

出現クリーチャー（各クリーチャーの詳細は、P.052～063を参照）

名前	体力	出現数	スコア	備考
マジニ（武装兵）	1100～1200	131	400	ー
マジニ（武装兵）	1100～1200	10	400	ロケットランチャー装備
チェーンソーマジニ・青	12000	3	7000	ハーブをドロップ
ガトリングマジニ★1	6000	5	10000	ハーブ×2をドロップ
ニワトリ	1	1	2000	ハーブ×2をドロップ

強敵の出現条件

★1 総撃破数が30、60、90、120、140体のときにマップ内にガトリングマジニがいない場合に出現

BRIEFING

鉱山にて、マジニ（武装兵）とガトリングマジニ、チェーンソーマジニ・青が出現する。このミッションで現れるマジニ（武装兵）は寄生体化することはないが、ロケットランチャーやシールドを装備していたり、撃破時に爆発することがあるので油断はできない。

ガトリングマジニは一定数のクリーチャーを撃破することで出現するが、チェーンソーマジニ・青は出現タイミングが決まっておらず、ランダムで3体まで現れる。不意打ちで即死することがないように、ミッション中は常にチェーンソーの音に警戒しておこう。不意打ちにさえ注意すれば、対処は難しくない。

1 南北を往復してコンボを狙う

鉱山はマップが狭く、北側の広場と南側の洞窟にクリーチャーが集まりやすい。タイムボーナスを壊しながら、広場と洞窟を往復してコンボを狙おう。コンボボーナスは広場にクリーチャーが集まったときに入手したい。

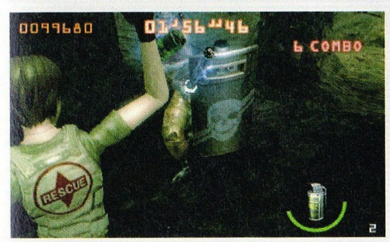
ガトリングマジニとチェーンソーマジニ・青が出現したときは、手榴弾と感知式爆弾で対抗しよう。マップ中央の狭い洞窟に感知式爆弾を仕掛けてから逃げれば、ほぼ確実に爆発に巻き込める。また、広場にドラム缶はないが、洞窟にはドラム缶が3つ置かれている。洞窟で強敵と遭遇したときは、ドラム缶を爆発させてダメージを与えよう。



大量に出現するマジニ（武装兵）は、クリティカルや即死を狙える体術を狙い、素早く仕留めてコンボを継続させよう。



ガトリングマジニは移動速度が遅いので手榴弾で狙いやすい。爆発に巻き込まれない距離まで離れてから投げること。



シールドを装備したマジニ（武装兵）が現れたら、奥側に手榴弾を投げよう。シールドに弾かれると爆発に巻き込まれる。

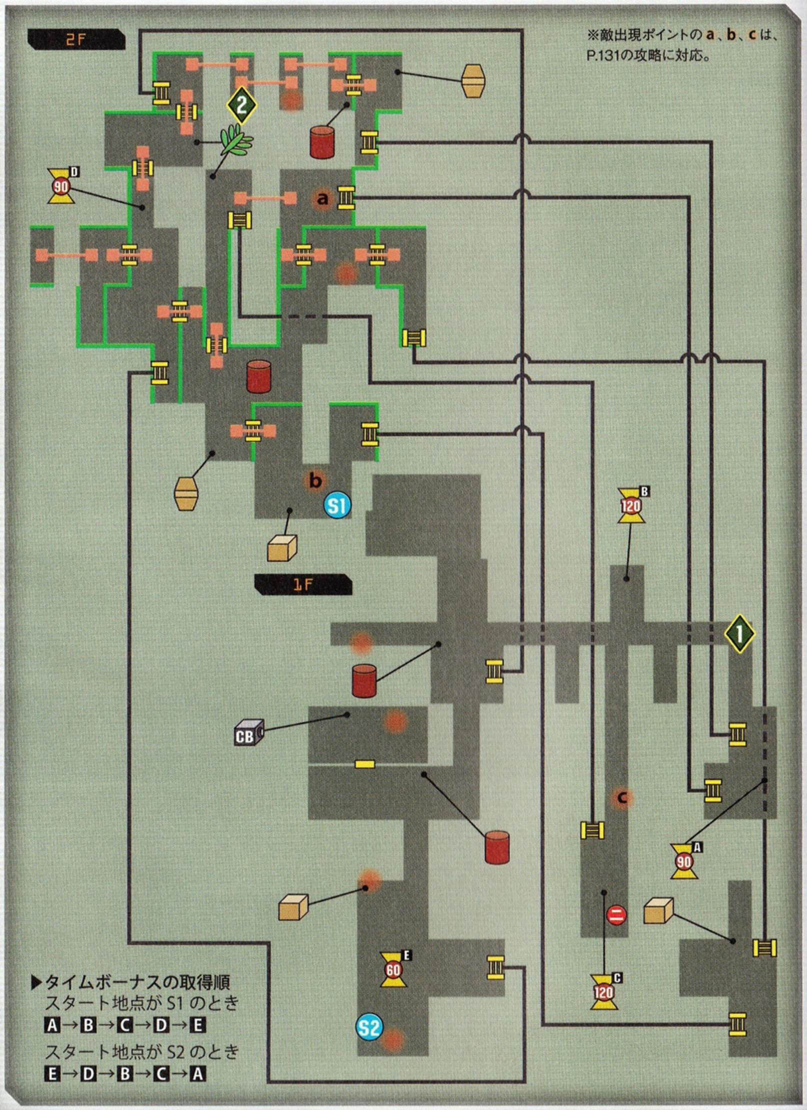


チェーソーマジニ・青は赤と違い、倒れた後に一度だけ復活する。倒れた場所を覚えておき、起き上がった直後に攻撃だ。

LEVEL・Ex MISSION 3 船首甲板

ミッション目標	できるだけ多くの敵を倒せ
制限時間	02'00"00
固有武器	手榴弾　感知式爆弾

※スコアとランクの基準は、P.011の表Cを参照。



出現クリーチャー（各クリーチャーの詳細は、P.052～063を参照）

名前	体力	出現数	スコア	備考
マジニ(武装兵)	900	106	400	―
マジニ(武装兵)★1	1100	5	400	シールド装備
マジニ(武装兵)★2	1200	5	400	ロケットランチャー装備
巨漢マジニ	4000	28	1000	―
ガナード(チェーンソー系)★3	15000	5	15000	ハーブ×2をドロップ
ニワトリ	1	1	2000	ハーブ×2をドロップ

強敵の出現条件
★1 総撃破数が5体のときに出現。以降はガナード(チェーンソー系)を倒すと出現
★2 マジニ(武装兵)シールド装備を倒すと出現
★3 マジニ(武装兵)ロケットランチャー装備を倒すと出現

BRIEFING

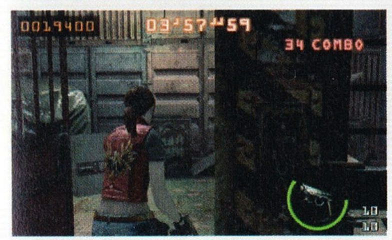
マジニ(武装兵)と巨漢マジニ、ガナード(チェーンソー系)が出現する。巨漢マジニは出現条件が決まっておらず、ランダムに合計28体出現する。周囲を見渡しながら応戦だ。

ガナード(チェーンソー系)は、aのコンテナから現れるシールド装備のマジニ(武装兵)を倒し、次にbのコンテナから現れるロケットランチャー装備のマジニ(武装兵)を倒すことで、cの鉄骨から落下してくる。出現条件を満たしたら、ガナード(チェーンソー系)を警戒だ。

タイムボーナスは5つ、コンボボーナスは1つ存在する。タイムボーナスは120秒加算されるものがあるので壊しておこう。



マジニ(武装兵)だけでなく、巨漢マジニも大勢出現する。時間をかけずに倒すことがコンボをつなげるポイントだ。



コンボボーナスは鉄の扉の奥に置かれている。扉の操作に時間を取られるため、クリーチャーが近くにいるときに取ろう。

1 北東の通路でコンボを狙う

北東の通路の角は長い通路を見通すことができ、南側からのクリーチャーも迎撃できるのでコンボをつなげやすい。ロケットランチャー装備のマジニ(武装兵)と遭遇する確率も低いため、ガナード(チェーンソー系)の襲撃を受けずにミッションが終わることもある。



この位置は西側と南側からクリーチャーが現れる。通路にクリーチャーの姿がないときは、南側のコンテナの上を探そう。

2 ガナード(チェーンソー系)を迎撃

ロケットランチャー装備のマジニ(武装兵)を倒した後は、周辺を見渡せる位置でガナード(チェーンソー系)を待とう。ジャンプで飛び移れるコンテナの上で応戦すると安全だ。

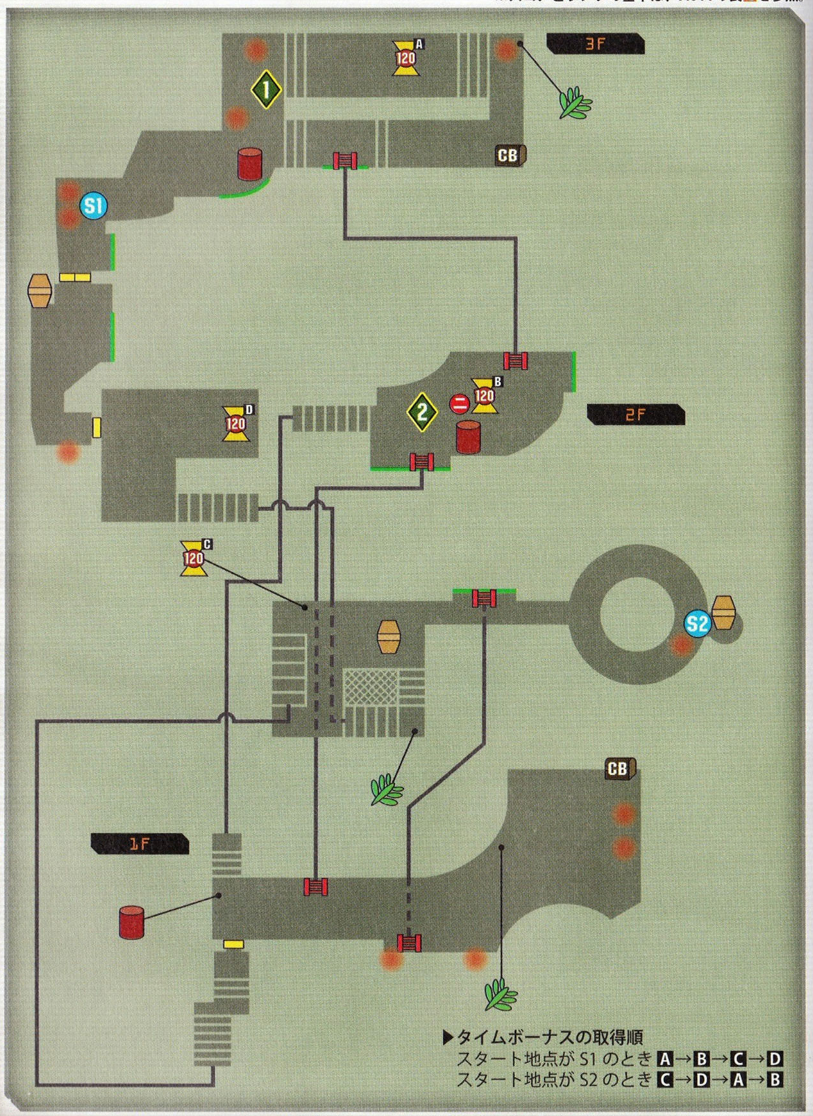


ガナード(チェーンソー系)の奇襲を避けるため、姿を確認するまでは広場で待つべき。姿が見えたら感知式爆弾を仕掛けよう。

LEVEL.Ex
MISSION 4　古城

ミッション目標	できるだけ多くの敵を倒せ
制限時間	02'00"00
固有武器	感知式爆弾　手榴弾

※スコアとランクの基準は、P.011の表Cを参照。



出現クリーチャー（各クリーチャーの詳細は、P.052～063を参照）

名前	体力	出現数	スコア	備考
マジニ（武装兵）	900	126	400	ー
マジニ（武装兵）★1	1100	10	400	シールド装備
ガラドール★2	2000	8	10000	ハーブをドロップ
処刑マジニ・赤★3	9000	5	15000	ハーブ×2をドロップ
ニワトリ	1	1	2000	ハーブ×2をドロップ

強敵の出現条件

★1 総撃破数が30、60、90、120体のときにマップ内にマジニ（武装兵）シールド装備がいない場合に出現
★2 総撃破数が10、55、65、85、95、130体のときにマップ内にガラドールと処刑マジニ・赤がいない場合に出現
★3 総撃破数が25、55、65、85、125体のときにマップ内にガラドールと処刑マジニ・赤がいない場合に出現

BRIEFING

マジニ（武装兵）とガラドール、処刑マジニ・赤が出現する。シールドを装備したマジニ（武装兵）は、ミッション開始時から2体出現しているほか、追加出現の条件を満たしたときは2体ずつ現れる。また、総撃破数が10体と95体のときには、ガラドールが2体同時に出現する。ガラドールと処刑マジニ・赤が同時に現れることもあるため、強敵への対処法が非常に重要。コンボの継続を狙うよりも、生存することを最優先に考えるべきだろう。

タイムボーナスはマップ内には4つしか存在しないが、加算される秒数はすべて120秒となっており、制限時間を大幅に増やせる。



初めて登場する処刑マジニ・赤は、処刑マジニ・黒よりも体力が多く、頭部と背中のトゲ以外はダメージが通りにくい。



シールドを装備したマジニ（武装兵）は接近されると倒しにくい。離れた位置から、少しだけ見える靴を攻撃しよう。

1 ドラム缶の近くで戦闘開始

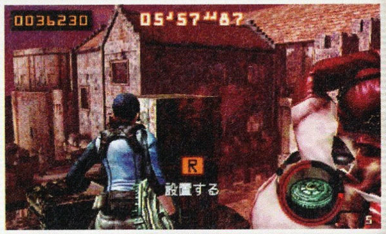
北側のバルコニーにはドラム缶があるので、タイムボーナスを壊した後は、ドラム缶付近で戦おう。撃破数が10体に達すると現れる2体のガラドールは、ドラム缶を利用して1体を素早く撃破したい。3ヵ所にあるドラム缶は、すべて強敵への対策として活用しよう。



階段の下にある方のドラム缶は、階段の上で待ち構えて爆発させよう。この距離なら爆発させてもダメージは受けずに済む。

2 感知式爆弾は惜しまず使おう

このミッション中は感知式爆弾が手に入りやすいため、処刑マジニ・赤やガラドールには感知式爆弾を使おう。接近される前に設置して離れれば、爆発に巻き込まれにくい。



処刑マジニ・赤の攻撃に合わせて感知式爆弾を仕掛けると無敵時間で攻撃をかわせる。追い込まれたときに狙おう。

LEVEL.Ex MISSION 5 集会場～夜

ミッション目標	できるだけ多くの敵を倒せ
制限時間	02'00"00
固有武器	手榴弾　閃光手榴弾

※スコアとランクの基準は、P.011の表Cを参照。



出現クリーチャー（各クリーチャーの詳細は、P.052～063を参照）

名前	体力	出現数	スコア	備考
邪教徒	1700	126	400	ー
邪教徒	1200	7	400	ダイナマイト装備
邪教徒	2400	5	400	ロケットランチャー装備
処刑マジニ・黒★1	10000	5	5000	ハーブをドロップ
処刑マジニ・赤★2	12000	6	15000	ハーブ×2をドロップ
ニワトリ	1	1	2000	ハーブ×2をドロップ

強敵の出現条件

★1 総撃破数が15、30、70、110、140体のときにマップ内に処刑マジニ・黒と処刑マジニ・赤がいない場合に出現
★2 総撃破数が30、55、70、110、125、140体のときにマップ内に処刑マジニ・黒と処刑マジニ・赤がいない場合に出現

BRIEFING

多数の邪教徒が出現し、さらに処刑マジニの黒と赤が現れる。邪教徒にはスキンヘッドタイプが新たに登場し、一部のスキンヘッドはロケットランチャーを装備している。

処刑マジニの黒と赤は、撃破数が一定数に達すると出現し、黒と赤が同時に現れることもある。特に処刑マジニ・赤は動きが早い上に体力も多いため、容易にひるませられるキャラクターでなければ苦戦は必至。武器の攻撃力が上がるスキルを装備しておこう。

タイムボーナスは5つ、コンボボーナスは2つ存在する。高台のコンボボーナスは入手に手間取るので、コンボ開始時に取ろう。



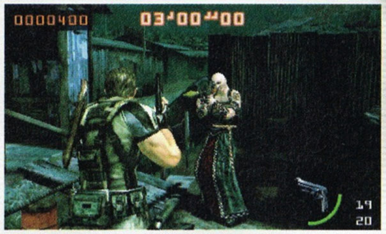
邪教徒はスキンヘッドとローブの2種類。主な行動に大差はないが、スキンヘッドはロケットランチャーを装備する。



処刑マジニ・赤の連続横振りは、爆発系の武器以外ではひるませにくい。ハーブの無敵時間を利用してすり抜けよう。

1 ロケットランチャー持ちを撃破

ロケットランチャー装備の邪教徒は、ミッション開始時からマップの北側に出現している。追加出現ポイントからも現れるので、ロケットランチャーが見えたら最優先で倒そう。



邪教徒がロケットランチャーを構えると音が鳴る。阻止できなければ、壁を盾にして隠れたり無敵時間のある行動を取ろう。

2 処刑マジニは柵を盾にしよう

処刑マジニ・赤が出現したら、飛び越えられる柵がある場所まで退避して、柵を盾にするようにして待ち構えよう。処刑マジニ・赤が柵の手前まで来たときに攻撃を当てると動きが止まりやすい。柵を乗り越えてきたら、入れ替わるように柵を飛び越えよう。

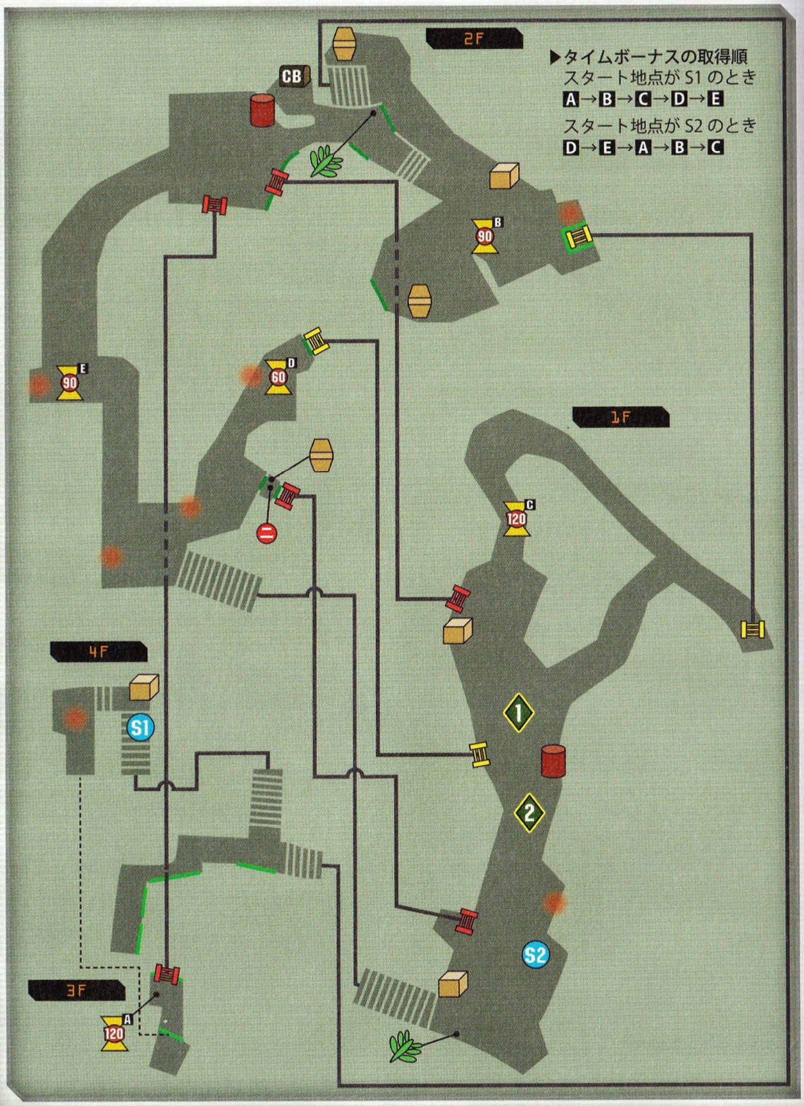


処刑マジニは黒と赤のどちらも、柵の手前で動きが止まりやすい。この性質を利用して、頭部や背中のトゲを攻撃だ。

LEVEL・Ex
MISSION 6 孤島

ミッション目標	できるだけ多くの敵を倒せ
制限時間	02'00"00
固有武器	閃光手榴弾　手榴弾

※スコアとランクの基準は、P.011の表Cを参照。



出現クリーチャー (各クリーチャーの詳細は、P.052 ～ 063を参照)

名前	体力	出現数	スコア	備考	名前	体力	出現数	スコア	備考
マジニ(武装兵)	900	122	400	一部デュバリア化	デュバリア	6000	(23)	900	―
マジニ(武装兵)	900	7	400	シールド装備/デュバリア化	ガトリングマジニ★2	5000	10	10000	ハーブ×2をドロップ
マジニ(武装兵)★1	800	10	400	ロケットランチャー装備/デュバリア化	ニワトリ	1	1	2000	ハーブ×2をドロップ

強敵の出現条件

★1 総撃破数が10、25、35、60、75、85、110、125、130、135体のときにマップ内にガトリングマジニがいない場合に出現
★2 総撃破数が10、25、35、60、75、85、110、125、130、135体のときにマップ内にガトリングマジニがいない場合に出現

BRIEFING

行動可能範囲の広い孤島に、一部がデュバリアに変化するマジニ(武装兵)と、ガトリングマジニが現れる。シールドやロケットランチャーを装備したマジニ(武装兵)は、必ずデュバリアに変化する特徴があるので、可能な限り寄生体化を防ぐ体術でとどめを刺すこと。

デュバリアに変化してしまったときは、一撃で倒せる閃光手榴弾で仕留めよう。閃光手榴弾はガトリングマジニに対しても効果的なので、タルや木箱などの設置物は見かけたら壊すようにして、数多く集めておきたい。なお、タイムボーナスはマップ内に5つ存在し、時計回りに進むことで効率よく破壊できる。



デュバリアには閃光手榴弾がベストだが、手元にない場合は脚部を攻撃しよう。ひるんだときに外殻内部を集中攻撃だ。



ニワトリは崩れた瓦礫の中に潜んでいる。瓦礫の外側から視界にとらえることができたら、壁を乗り越える前に倒そう。

1 広い通路でコンボを狙う

コンボを狙うときは、クリーチャーが集まりやすい東側の広い通路で戦おう。クリーチャーの数が減ってきたら、南側の階段付近へ向かうことでコンボを継続させやすくなる。



クリーチャーは上層から飛び降りてくる。着地直後のクリーチャーは無防備で、攻撃を当てるとすぐにダウンする。

2 ガトリングマジニは素早く撃破

ガトリングマジニは遠距離から攻撃してくるため、時間をかけずに倒さないと状況は苦しくなる。閃光手榴弾があるなら、ひるませてから武器で攻撃した後に体術を決めよう。ガトリングマジニは体力は高くないため、多少のダメージは覚悟して攻撃を続けるのも手だ。

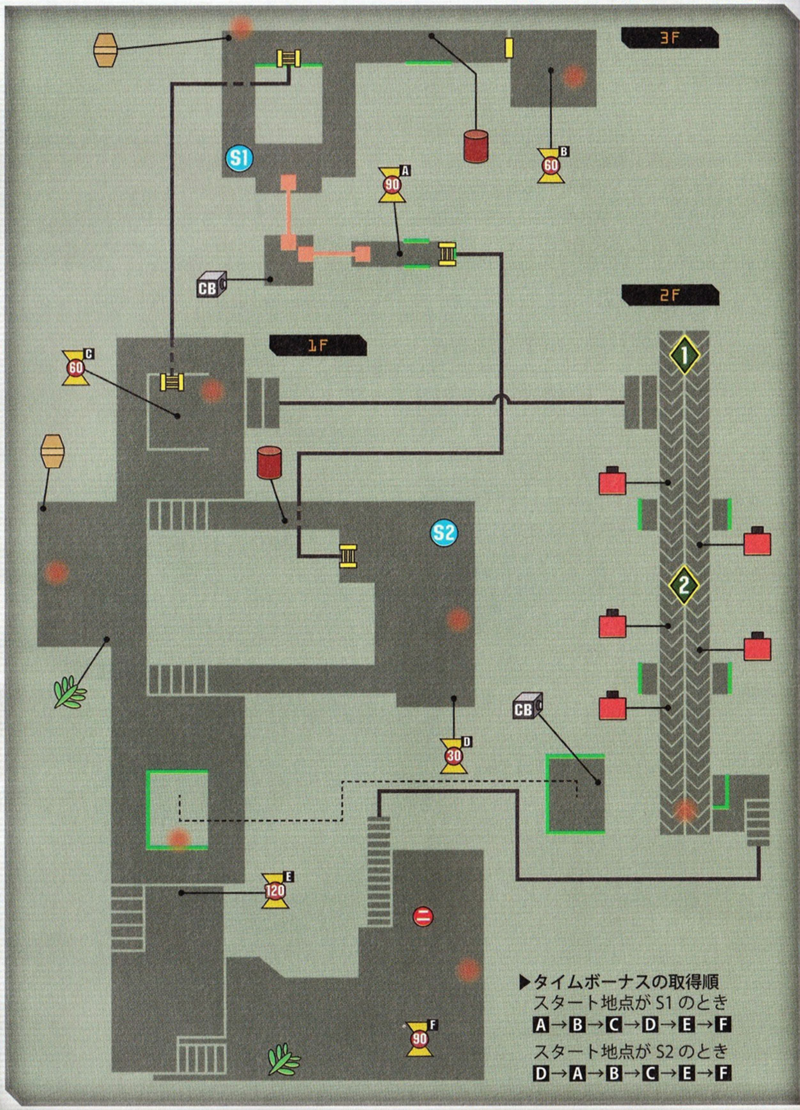


ガトリングマジニをひるませたときは、すぐに体術を決めるのではなく、武器で数回攻撃してダメージを稼いでおこう。

LEVEL・Ex
MISSION 7 ミサイル施設

ミッション目標	できるだけ多くの敵を倒せ
制限時間	02'00"00
固有武器	閃光手榴弾　感知式爆弾

※スコアとランクの基準は、P.011の表Cを参照。



出現クリーチャー（各クリーチャーの詳細は、P.052～063を参照）

名前	体力	出現数	スコア	備考
邪教徒	1700	90	400	—
邪教徒	1700	17	400	ボウガン装備
邪教徒	1700	32	400	シールド装備

名前	体力	出現数	スコア	備考
ガナード(チェーンソー系)★1	12000	5	15000	ハーブ×2をドロップ
チェーンソーマジニ・青★2	12000	5	7000	ハーブをドロップ
ニワトリ	1	1	2000	ハーブ×2をドロップ

強敵の出現条件

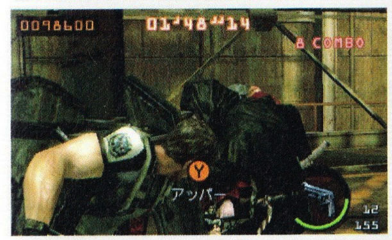
★1 総撃破数が20、50、80、110、130体のときに出現
★2 総撃破数が20、50、80、110、130体のときに出現

BRIEFING

ミサイル施設が舞台となり、邪教徒、ガナード（チェーンソー系）、チェーンソーマジニ・青が出現する。邪教徒は寄生体化することはないが、シールドを装備したタイプが多いため、体術でタイムボーナスを稼ぎにくい。

ガナード（チェーンソー系）とチェーンソーマジニ・青は、どちらも撃破数が一定に達すると現れるが、その条件は同一だ。閃光手榴弾や感知式爆弾、ガスボンベなどを利用して、動きを止めてから攻撃を仕掛けること。

タイムボーナスは6つ、コンボボーナスは2つ存在する。まずは3Fのタイムボーナスを壊しておき、残りはコンボの合間に壊そう。



シールドを装備した邪教徒をひるませるのは難しい。別の邪教徒に対する体術に巻き込めればシールドだけ破壊可能。



ガナード（チェーンソー系）とチェーンソーマジニ・青に同時に襲われる可能性がある。閃光手榴弾はどちらにも効果的だ。

1 ベルトコンベアの北側で応戦

タイムボーナスを壊した後は、ベルトコンベアの北側でコンボを狙おう。この位置は3Fからクリーチャーが飛び降りてくるほか、南側からのクリーチャーにも対応しやすい。



頭上から飛び降りてくるクリーチャーは背後から攻撃できるため、シールドを装備した邪教徒も容易にひるませられる。

2 ガスボンベは有効に活用しよう

ガナード（チェーンソー系）は、ベルトコンベアの中央付近に移動し、ガスボンベの爆発でひるませて追撃しよう。チェーンソーマジニ・青は、単体であれば背面からの攻撃だけで仕留めたい。ガスボンベはできるだけガナード（チェーンソー系）に対してのみ使おう。



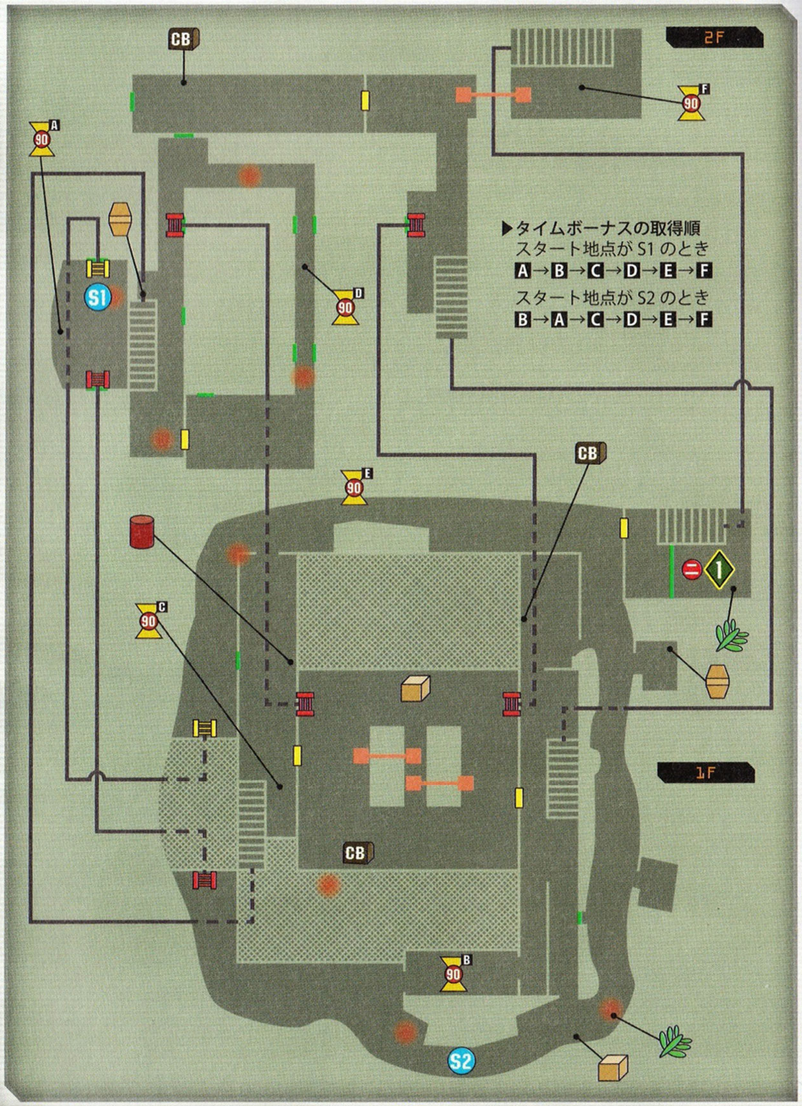
ベルトコンベアに並んで配置されたガスボンベを使わない手はない。爆発に巻き込まれないように離れて攻撃すること。

LEVEL.Ex
MISSION 8

監獄

ミッション目標	できるだけ多くの敵を倒せ
制限時間	02'00"00
固有武器	感知式爆弾　手榴弾

※スコアとランクの基準は、P.011の表Cを参照。



出現クリーチャー（各クリーチャーの詳細は、P.052～063を参照）

名前	体力	出現数	スコア	備考
マジニ（武装兵）	1100	134	400	ー
マジニ（武装兵）	1200	7	400	ロケットランチャー装備
チェーンソーマジニ・青★1	12000	4	7000	ハーブをドロップ
処刑マジニ・赤★2	15000	4	15000	ハーブ×2をドロップ
ニワトリ	1	1	2000	ハーブ×2をドロップ

強敵の出現条件	
★1	総撃破数が5、40、70、120体のときにマップ内にチェーンソーマジニ・青と処刑マジニ・赤がいない場合に出現
★2	総撃破数が5、40、70、120体のときにマップ内にチェーンソーマジニ・青と処刑マジニ・赤がいない場合に出現

BRIEFING

マジニ（武装兵）、チェーンソーマジニ・青、処刑マジニ・赤が出現する。マップが広い上に、追加出現ポイントにばらつきがあるため、どうしてもコンボが途切れやすい。1ヵ所に留まるのではなく、監獄内を周回してコンボを狙おう。タイムボーナスは6つ存在し、すべて90秒加算されるので長期戦が可能だ。

チェーンソーマジニ・青と処刑マジニ・赤は出現条件がまったく同じで、基本的には2体同時に現れる。特に動きの速い処刑マジニ・赤がやっかいなので、手榴弾と感知式爆弾を駆使して時間をかけずに倒したい。爆発系の武器がなければ、地形を利用して応戦しよう。

1 地形を利用して強敵を撃破

撃破数が5体に達すると、チェーンソーマジニ・青と処刑マジニ・赤が出現してしまう。まずはクリーチャーを倒さずにタイムボーナスをいくつか壊した後、コンボボーナスを取ってからコンボを開始しよう。

処刑マジニ・赤は、爆発系の武器がないと苦戦は必至。これらの武器がなければ、マップ北東のニワトリがいるスペースに逃げ込もう。処刑マジニ・赤は柵をまたいで接近してくるが、柵を挟んだ状態でもダメージは与えられるので、攻撃と柵を飛び越えるアクションを繰り返すことで一方的に攻撃できる。これはチェーンソーマジニ・青にも有効だ。


チェーンソーマジニ・青と処刑マジニ・赤の2体を相手にするのは骨が折れる。武器の攻撃力を高めるスキルは必須だ。


マジニ（武装兵）を倒さずに監獄内を探索する際は、一度だけ攻撃を当ててひるませたスキに走り抜けてしまおう。


撃破数が80体程度になると、シールドを装備したマジニ（武装兵）が大勢出現する。感知式爆弾でまとめて撃退しよう。


柵を利用してすれ違いながら攻撃していると、処刑マジニ・赤は動きが止まることがある。連続で攻撃を当てるチャンス。



勲章（MEDAL）

プレイヤーの実績を示す勲章に関する解説と、勲章を獲得するための条件を紹介しよう。

すべての勲章獲得に挑もう

ミッション中に特定の条件を満たすことで獲得できる勲章（MEDAL）は、全部で50種類。下記のリストでは、勲章の獲得条件を一部を除いて掲載しているので、条件を確認して勲章の獲得に挑戦しよう。条件が未掲載のものに関しては、自分自身の手で見つけ出してほしい。勲章の柄は、勲章を獲得する際の難易度を示しており、D、C、B、A、Sの順に獲得は困難となる。Nだけは難易度とは関係がなく、条件が特殊なものに設定されている。



DUOでプレイした場合でも、条件を満たせば勲章は獲得できる。コンボに関する勲章は、DUOの方が入手しやすくなる。

勲章の柄と難易度ランク



勲章リスト

※ランクB以上でのクリアが条件。

No.	勲章の名称	獲得条件	勲章の柄
1	ニューカマー	MISSION LEVEL 1の全ミッションクリアする※	D
2	ビギナー	MISSION LEVEL 2の全ミッションクリアする※	C
3	ルーキー	MISSION LEVEL 3の全ミッションクリアする※	C
4	ベテラン	MISSION LEVEL 4の全ミッションクリアする※	C
5	キャプテン	MISSION LEVEL 5の全ミッションクリアする※	C
6	ヒーロー	MISSION LEVEL Exの全ミッションクリアする※	B
7	S.T.A.R.S.	全ミッションをランクA以上を獲得してクリアする	A
8	オリジナルイレブン	全ミッションをランクSSを獲得してクリアする	S
9	グッドコンビネーション	DUOでミッションをクリアする	C
10	パーフェクトアライアンス	DUOでミッションどれでもランクSSクリアする	A
11	オーバーキル	MISSION LEVEL 4 以上のミッションで敵を全て撃破してクリアする※	A
12	パーフェクトボディ	MISSION LEVEL 4 以上のミッションでノーダメージでクリアする※	A
13	コンボルーキー	MISSION LEVEL 4 以上のミッションで50コンボ以上でクリアする※	C
14	コンボヒーロー	MISSION LEVEL 4 以上のミッションで100コンボ以上でクリアする※	B
15	アイアンフィスト	全ての敵に対してコンボを繋いでクリアする※	A
16	アグレッシブサバイブ	サバイバルミッションで10WAVEクリアする	A
17	パーフェクトサバイブ	サバイバルミッションで15WAVEクリアする	S
18	スキルキャプター	スキルを15種類 入手する	A
19	???	???	?
20	キルオブサウザンド	敵を1000体倒す	C
21	ツープラトン	1回のプレイで 5回以上連携体術を最後まで入れる（DUO専用）	B
22	ミートシャワー	手榴弾で一度に3体同時に倒す	B
23	???	???	?
24	ライク・ア・フェニックス	SOLO時、50回DYING状態から回復する	C
25	プロバケーター	敵の近くで30回挑発を行う	N
26	トリックシュート	敵の投擲物を20回打ち落とす	B
27	デスマーチ	14日連続ゲームプレイする	B
28	???	???	?
29	キャラコンプリート	全キャラクターを出現させる	B
30	コスチュームコンプリート	全コスチュームを出現させる	A
31	チキンハンター	初めてニワトリを撃破する	C
32	DUOデビュー	初めてDUOをプレイする	C
33	マーセナリーズ	全てのキャラクター（コスチューム）を使用する	B
34	ロケーション コンプリート	全てのマップを1回以上プレイする	C
35	ビートダウン	ひるむ攻撃から体術に繋げ撃破する	D
36	ウィークポイント	寄生体を閃光手榴弾で倒す	B
37	クリティカルスナイプ	ヘッドショットを100回以上行う	C
38	パーフェクトショット	一度も攻撃を外さない（命中100%）でクリアする※	A
39	バナナスリップ	走っている敵を攻撃し転ばせる	N
40	マインシューティング	感知式爆弾をプレイヤーの攻撃で爆発させる	B
41	コンバットフリーク	1キャラクターの全ての体術を見る	B
42	マグマダイバー	マグマに敵を落として倒す	B
43	デモリション	敵のダイナマイトを攻撃して敵を撃破する	B
44	ビハインドストライク	処刑マジニ・黒、処刑マジニ・赤、ガラドールの背中の弱点を攻撃する	B
45	ライフセーバー	DUOで初めて仲間をDYING状態から助ける	D
46	ネイキッド	MISSION LEVEL 4 以上のミッションでスキルを使用せずにランクA以上を獲得してクリアする	D
47	オンリーワン	MISSION LEVEL 4 以上のミッションで1ミッション中所持している武器の内1つしか使わずにクリアする※	B
48	ノーターン	一度もクイックターンせずにクリアする※	B
49	ノー　ギブアップ	コンティニューを30回する	B
50	キャラバン	DUOを50回プレイする	A



SS獲得のアドバイス

SSを目指す際に覚えておきたいポイントと、ミッション別の対処法を紹介しよう。

タイムボーナスを最初に壊す

LV.4以降のミッションでハイスコアを狙うには、制限時間を延ばせるタイムボーナスの破壊は不可欠。コンボを継続させながら、マップ内を周回してタイムボーナスを壊せると理想的だが、実際には移動アクションで時間を取られたり、クリーチャーの数が尽きてコンボが途切れやすい。そこで、ミッション開始時はクリーチャーを倒さずにマップ内を周回して、クリーチャーがたまりやすい場所にあるタイムボーナス以外は破壊してしまおう。

クリーチャーを無視してタイムボーナスに向かうときは、一発だけ攻撃を当ててひるませたスキに走り抜けることが基本。特にクリーチャーの動きが速いLV.5以降のミッションでは、何もせずに走り抜けようとすると、大抵の場合攻撃を受けてタイムロスになる。

ダメージを受けたときは、その場でハーブを使うのは控えよう。次にクリーチャーの脇を通り抜けるときに、ハーブの無敵時間を利用して走り抜けるようにすると効率的。

タイムボーナスを破壊する順番は、ミッション攻略（→P.081）のマップページに掲載しているので参考にしよう。



クリーチャーを無視して進むときは、攻撃を当ててひるませること。部位を狙う必要はないので適当に攻撃を当てよう。



タイムボーナスを壊す過程でコンボボーナス付近を通過する際は、後でコンボボーナスを取れるように箱だけ開けよう。

コンボの維持を心がける

ハイスコアを狙う際に重要となるのは、何といってもコンボ。コンボは継続させるほどスコアは加算されるため、コンスタントに30以上のコンボを成立させ、コンボボーナスも活用することがSS獲得への近道となる。

クリーチャーを倒すときは、制限時間が加算される体術でとどめを刺すべきだが、コンボが途切れそうなときだけは話が変わる。マシンガンの連射やライフルなど、時間をかけずに倒せる攻撃に切り替えよう。



時間のかかる体術を決めるとコンボが途切れそうな場面では、攻撃力の高い武器に持ち替えてコンボの継続を図ること。

タイムロスを極力抑える

限られた時間でスコアを稼ぐには、タイムロスはできるだけ抑え、クリーチャーを倒す時間を増やす必要がある。時間短縮を図れるポイントを覚えて、時間を有効活用したい。

まずは、タイムボーナスを破壊する際のアクションについて。タイムボーナスを壊すときは、自動的にタイムボーナスがある方向に向き直る特徴がある。このため、タイムボーナス破壊後に引き返す場面では、即座にアクションボタンを押すのではなく、タイムボーナスを通過して奥まで進んでからアクションボタンを押そう。こうすることで振り向きながらタイムボーナスを破壊でき、クイックターンで振り向く手間を省ける。

次に、コンボボーナスを入手する際のポイント。コンボボーナスは箱が開いていれば、キャラクターの向きに関係なく入手できる。箱を開けた後はすぐに取るのではなく、クイックターンをした後に入手することで、コンボタイムを最大限に生かせる。



突き当たりのタイムボーナスを壊す際は、一度直進して奥へ。タイムボーナスは接触することなくすり抜けられる。



タイムボーナスの奥へ進んでからアクションボタンを押せば、自動的に振り向きながらタイムボーナスを破壊できる。

スキルで時間短縮を図る

SSの獲得を目指す場合は、スキルの選択も重要な要素となる。LV.4以降のミッションでは必ず強敵が出現するため、この強敵を短時間で撃破可能となるジャイアントキリングは装備しておきたい。クラウザー武器セット以外であれば、いつでもリロードの効果を持つスキルも欠かせない。比較的獲得しやすいリベンジを優先して成長させよう。

アドレナリンとクロスレンジの挑発後に攻撃力が上がる効果は、挑発の動作が短いキャラクターならば有効に活用できる。ジャイアントキリングとの相乗効果により、強敵を一撃で撃破することも可能だ。なお、挑発後の攻撃力上昇効果は、挑発の前に仕掛けておいた感知式爆弾であっても、挑発後に爆発した場合は攻撃力が上昇する。



いつでもリロードはさまざまな場面で活用できる。リロードの時間を省けるため、結果的に大幅な時間短縮につながる。



LV.5-5に現れる処刑マジニ・黒は、ジャイアントキリングとアドレナリンを装備して挑発後に攻撃すると瞬殺可能だ。

LV.1-1
→P.086

マーカーの位置と発光する順番を覚えて、移動するルートを頭に入れよう。下画面にはマーカーの位置が表示されているため、これを参考にしよう。構え移動とクイックターンを活用して、無駄な動きを省くことが重要だ。制限時間を1分30秒以上残せればSSを獲得できる。

LV.1-2
→P.087

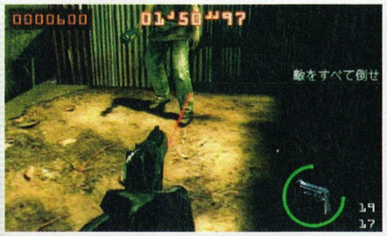
ドラム缶の位置を覚えて、視界に入った位置から順番に破壊しよう。爆風の影響を受けない方が時間は短縮できる。マップ内にあるマーカーは取らなくてもクリアは可能だ。制限時間を1分30秒以上残せればSSを獲得できる。



山積みにされたドラム缶は、堀に落ちなくても破壊できる。かろうじて見える位置から狙いを定めて攻撃を当てよう。

LV.1-3
→P.088

マジニ（市民）はミッション開始時から出現している1体を除き、北側の壁を乗り越えて現れる。壁の手前で待ち構えておき、着地して動き出したところを攻撃してひるませよう。体術でとどめを刺してタイムボーナスを獲得すれば、楽にSSを獲得できる。



壁から着地した直後に攻撃を当ててもマジニ（市民）はひるまない。動き出した直後を狙って脚部に攻撃を当てよう。

LV.2-1
→P.090

15体のマジニ（市民）を素早く撃破しよう。スタート地点付近ですべてのマジニ（市民）を撃破可能であり、体術でとどめを刺していけばSSを獲得できる。このミッションに出現するマジニ（市民）は体力が少ないので、打撃系の動作が早い体術を使って時間をかけずに倒そう。



つかんで即死させる体術は、動作の時間が長い傾向がある。打撃系の体術を繰り返して、時間短縮を図りながら戦おう。

LV.2-2
→P.092

2ヵ所にあるタイムボーナスを壊しながら、20体のマジニ（市民）を体術で撃破していこう。マジニ（市民）は数が少なくなると見つかりにくくなる。制限時間をロスしないように、マップ中央の広場周辺で応戦していこう。

LV.2-3
→P.094

マジニ（市民）と巨漢マジニを合わせて25体撃破していく。3ヵ所にあるタイムボーナスを壊しておけば、SSの基準にはかなり余裕が出るため、すべてのクリーチャーに対して体術でとどめを刺さなくてもSSは獲得可能。巨漢マジニは攻撃力の高い武器で素早く仕留めよう。



突然迫ってくる巨漢マジニの奇襲にだけは警戒しておくこと。あとは普通にクリアするだけで、労せずSSを獲得できる。

LV.3-1
→P.096

ケファロに変化する可能性があるマジニ（市民）を合計15体撃破していく。開始直後は正面奥のドラム缶を壊してマジニ（市民）を5体まとめて撃破し、残りは寄生体化を防げる体術でとどめを刺そう。ケファロへの変化を封じることができれば、SSは比較的獲得しやすい。



寄生体化を防ぐ効果を持つ体術は、ウェスカー以外は容易に狙える。ケファロに変化させないことが何より重要だ。

LV.3-2
→P.098

マジニ（市民）を10体撃破するだけだが、タイムロスを極力抑えた上で、すべて体術でとどめを刺さないとSSの獲得は難しい。体術で仕留められるようにダメージを調整したり、クリティカルを狙える体術を決めていこう。



体術の種類によっては、体術後にキャラクターの向きが変わることがある。クイックターンを活用して調整しよう。

LV.3-3
→P.100

20体のマジニ（市民）に対して、体術でとどめを刺していく。タイムロスはできるだけ抑えて、制限時間を残してクリアしよう。コンボボーナスを取りながら、20コンボを成功させるとSSは獲得しやすくなる。コンボボーナスは、周囲にマジニ（市民）がいるときに取ろう。

LV.3-4
→P.102

クリーチャーは合計100体出現するので、体術でとどめを刺してタイムボーナスを獲得し、100体すべての撃破を目指そう。100コンボを達成できればベストだが、何度か途切れたとしてもSSは獲得できる。巨漢マジニは攻撃力の高い武器で時間をかけずに倒してしまおう。

LV.3-5
→P.104

制限時間を55秒以上残した状態で、ポポカリムを撃破できればSS獲得となる。すべてのタイムボーナスを壊してからポポカリムにとどめを刺そう。ジャイアントキリングや各武器の攻撃力を高めるスキルを装備しておきたい。



バリーならジャイアントキリングを装備してマグナムでポポカリムの弱点を攻撃すれば、たったの3発で撃破可能だ。

LV.4-1
→P.106

まずはクリーチャーを無視して5ヵ所のタイムボーナスをすべて壊した後に、コンボボーナス付近で戦闘を始めよう。即死やクリティカルを狙える体術を駆使して、タイムボーナスを獲得しながら邪教徒を仕留めていき、最初に50コンボを達成できればSS獲得が見えてくる。



邪教徒は体力が多いため、確実に倒せる体術を駆使しよう。ガラドールを素早く撃破できれば100コンボ以上も狙える。

LV.4-2
→P.108

タイムボーナスをすべて壊した後に、北西のコンボボーナス付近で戦闘を始めよう。マジニ(市民)はケファロに変化するため、コンボの継続には寄生体化を防ぐ体術が欠かせない。寄生体化防止と即死効果をあわせ持った体術を使えるクリス、ジル、ハンクがオススメだ。



ハンクはクリーチャーの前方から即死効果のある体術を決められるため、ほかのキャラクターよりコンボは狙いやすい。

LV.4-3
→P.110

タイムボーナスをすべて壊せたら、クリーチャーが集まりやすい東側の広い通路でコンボを狙っていく。ガトリングマジニは感知式爆弾で対処しながら、コンボが途切れないようにマジニ(武装兵)を倒し続けるようにしたい。

LV.4-4
→P.112

E以外のタイムボーナスを壊した後に南側の広場で戦闘を開始し、Eのタイムボーナスはコンボ中に破壊しよう。マジニ(市民)は体術でとどめを刺すべきだが、巨漢マジニとチェーンソーマジニ・赤に対しては、コンボが途切れないように攻撃力の高い武器で対抗しよう。

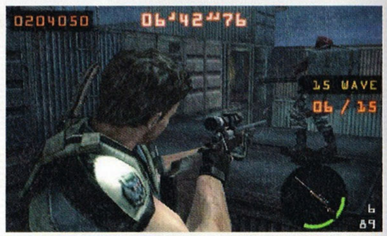


巨漢マジニとチェーンソーマジニ・赤を時間をかけずに倒すことができれば、100コンボ以上も十分狙っていける。

LV.4-5
→P.114

制限時間を2分程度残した状態で、WAVE15までクリアできればSSは獲得できる。コンボ数はそれほど稼ぐ必要がないので、体術でとどめを刺してタイムボーナスを獲得しながら、最後まで生き残ることを最優先で考えよう。

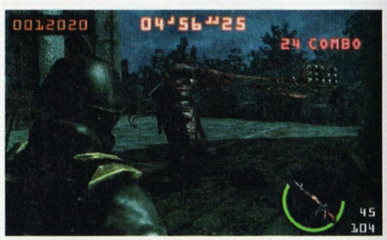
ミッション中に注意するべきクリーチャーは、WAVE10以降に現れるガトリングマジニとガラドール。特にガラドールは、即死効果のある突進つかみを仕掛けてくるので非常にやっかいだ。万全を期すなら、北側のコンテナの上で移動アクションを繰り返しながら応戦しよう。



最終WAVEまで生き残れば、大抵の場合はSSになる。制限時間には意外と余裕があるので、時間を使って安全に戦おう。

LV.5-1
→P.116

ミッションが始まったら、まずクリーチャーは倒さずに、古城内を反時計回りに周回してタイムボーナスを壊していき、Eのタイムボーナスを壊した後に、コンボボーナスを取ってから戦闘を始めよう。邪教徒を倒しながら階段を下りていき、円状の外廊下から1Fの通路に飛び降りるとコンボをつなげやすい。30コンボを2回成功させて、コンボボーナスでもスコアを稼げばSSは獲得できるはずだ。



最初から25コンボ程度までつなげた辺りで処刑マジニ・黒が出現する。ここでコンボが途切れてもSSは獲得可能だ。

LV.5-2
→P.118

ガナード(チェーンソー系)で即死しないことが大前提だが、さらにスタート地点によって進行ルートに大きな違いがある。

まず、スタート地点がスタート1の場合は、南側の洞窟を一周してコンボボーナスを入手し、そのまま北上しながらマジニ(市民)を倒していく。鉱山を南北に移動しながら交戦していれば、倒すクリーチャーが足りずにコンボが途切れることはまずないだろう。2Fにあるコンボボーナスは、コンボが途切れてしまったときに入手に向かおう。

スタート2のときは、Eのタイムボーナスを壊した後はコンボボーナスは取らずに1Fへ落下し、南下しながらタイムボーナスを壊そう。



最初に出現するガナード(チェーンソー系)はコンボを継続させたまま撃破したい。50コンボ以上達成できれば余裕ができる。

LV.5-3
→P.120

このミッションは、スタート地点がスタート1の場合は時計回りに進み、Eのタイムボーナス破壊後に戦闘を始めよう。スタート2の場合は反時計回りに進んでBのタイムボーナス破壊後に戦闘開始だ。どちらの場合でも、近くにあるコンボボーナスを入手しよう。



タイムボーナスをある程度壊してから戦闘を開始し、残りのタイムボーナスは船首甲板を周回する過程で破壊していく。

LV.5-4
→P.122

スタート1のときはマグマの部屋で処刑マジニ・黒を撃破し、8コンボ程度つなげた時点で西側の通路に向かおう。この通路にいるマジニ(武装兵)を倒しながら突き当たりまで北上し、東側に立っているマジニ(武装兵)を遠距離から倒してコンボを継続させる。あとは反時計回りに進んでコンボをつなげていこう。

スタート2の場合は、ミッションが開始したらまずクイックターン後に南へ進み、マジニ(武装兵)を1体倒した後にFのタイムボーナスを壊す。さらにコンボボーナスを取って窓からマグマの部屋に飛び降りよう。この後の流れはスタート1の場合と同様だ。



コンボは途切れやすいが、3つのコンボボーナスを活用しながら20以上のコンボをこまめにつなげればSSは獲得できる。

LV.5-5
→P.124

このミッションは、処刑マジニ・黒とポポカリムの撃破に要した時間がランクに直結するため、武器の攻撃力を上げるスキルを装備しておけば、SSは圧倒的に獲得しやすくなる。特にジャイアントキリングの有無には雲泥の差があるので、SSを狙う場合はジャイアントキリングを獲得した後に挑戦した方がよいだろう。



制限時間が1分10秒以上残っていればSSを獲得できる。コンボを狙う必要性はあまりないので、ポポカリムに攻撃を集中だ。

LV.Ex-1

→P.126

スタート1ではクイックターン後に屋根の上を進んでいき、AとBのタイムボーナスを壊した後に、屋根の北側から飛び降りて残りのタイムボーナスを壊していく。スタート2の場合は、Cのタイムボーナスを壊した後に北側の窓から外に出てハシゴを上り、AとBのタイムボーナスを壊して北側の屋根から飛び降りよう。

戦闘はクリーチャーが集まりやすい中央の広場で行い、最初のガナード（チェーンソー系）が出現するまでに30コンボは達成させよう。ガナード（チェーンソー系）を合計3体倒し、こまめにコンボをつなげればSSは獲得できるはずだ。



スタート2では直進してテーブルに身体をこすりながら進むと、邪教徒の攻撃を受けずにタイムボーナスを壊せる。

LV.Ex-2

→P.128

スタート1から始まった場合は外周を回ってAのタイムボーナスを壊し、1Fに飛び降りたらコンボボーナスの箱だけを開けておく。マジニ（武装兵）は倒さずに南下していき、すべてのタイムボーナスを壊した後に戦闘を続けながら北上しよう。スタート2から始まった場合でも同じように、南側のタイムボーナス破壊後に戦闘を開始すればいい。



30コンボ以上を2回以上成功させて、ガトリングマジニを合計3体倒せればSSを獲得できる。

LV.Ex-3

→P.130

このミッションはコンボが途切れやすい上に、高いスコアを獲得できるクリーチャーが少ないため、SS獲得の難易度は極めて高い。ガナード（チェーンソー系）を何度も出現させることがハイスコアへの近道となっている。

まずはマップを周回してタイムボーナスを破壊した後に、コンボをつなげながらコンテナaを目指していく。あとはシールド装備とロケットランチャー装備のマジニ（武装兵）を倒して、続けざまに現れるガナード（チェーンソー系）を撃破する、という行動をできるだけコンボをつなげながら繰り返していく。ガナード（チェーンソー系）を4体撃破できればSSは獲得圏内だ。



ガナード（チェーンソー系）は手榴弾や感知式爆弾でひるませた後に頭部を集中攻撃。体勢を立て直す直前に体術を叩き込もう。

LV.Ex-4

→P.132

ガラドールと処刑マジニ・赤は数多く出現する上にスコアが高いため、コンボ数はそれほど稼げなくてもSSは獲得できる。強敵に対してはミッション固有武器の感知式爆弾を活用して、短時間での撃破を心がけよう。タイムボーナスを壊す際は、スタート1は反時計回り、スタート2は時計回りに周回しよう。



処刑マジニ・赤とガラドールには感知式爆弾で対抗しよう。爆発でひるませてから追撃しないと撃破に時間がかかる。

LV.Ex-5

→P.134

このミッションでは、すべてのタイムボーナスを壊した後に戦闘を開始し、撃破数が30体に達して処刑マジニ・赤が出現するまではコンボを継続させよう。処刑マジニ・赤が出現したら、柵を利用して安全に撃退すること。なお、処刑マジニ・赤との戦闘のたびにコンボが途切れたとしても、処刑マジニ・赤はスコアが高いので、SSの獲得は十分狙える。



柵を盾にして待機していると、処刑マジニ・赤だけでなく邪教徒も集まりやすい。危険を察知したら柵を飛び越えよう。

LV.Ex-6

→P.136

コンボ数を稼がなければ、SSの獲得は難しいミッション。まずは孤島を周回してタイムボーナスをすべて壊した後に、東側の広い通路でコンボを狙っていく。デュバリアへの変化は完全には防げないが、シールドやロケットランチャーを装備したマジニ（武装兵）をひるませたときは、寄生体化を防げる体術を狙うべき。

このミッションに出現するガトリングマジニは撃破に手間取ると、コンボが途切れる要因になりやすい。ジャイアントキリングのスキルは必ず装備して、攻撃力の高い武器で時間をかけずに倒すようにしたい。



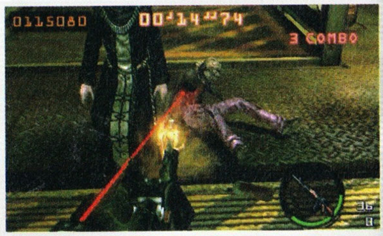
ガトリングマジニはジャイアントキリングとボマーを装備して、グレネードランチャー（炸裂）で攻撃すれば2発で倒せる。

LV.Ex-7

→P.138

このミッションでは、スタート位置がスタート1、スタート2、どちらの場合でも、最初はタイムボーナスをすべて壊していく。その過程で、コンボボーナスは扉だけ開けておこう。

戦闘はFのタイムボーナスの位置から開始して、コンボをつなげたままベルトコンベアの北側まで移動していく。このミッションはコンボが途切れやすいので、残しておいた2つのコンボボーナスはしっかり活用しよう。



コンボでスコアを稼ぎつつ、撃破数が80体に達すると出現する強敵を撃破できれば、SSを獲得できる可能性は高い。

LV.Ex-8

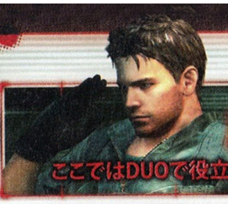
→P.140

スタートの位置で移動するルートは異なるが、どちらの場合もタイムボーナスを壊しながらマグマの部屋へ向かい、コンボボーナスを取ってから戦闘を開始しよう。撃破数が5体に達すると処刑マジニ・赤が迫ってくるので、こうなったらコンボはあきらめて2Fのタイムボーナスを目指し、北東の柵がある場所で処刑マジニ・赤を倒すようにするとよい。

2Fにあるコンボボーナスは、入手した直後に窓から外に飛び出して、1Fに残っているマジニ（武装兵）を倒すとスコアを稼ぎやすい。



監獄はコンボをつなぎにくいため、3つのコンボボーナスはすべて活用したい。コンボタイム中に4体以上は倒そう。



DUOのアドバイス

ここではDUOで役立つテクニックやキャラクターの組み合わせを紹介していこう。

DUO時の役割を考えよう

DUOをプレイする際には、操作するキャラクターが得意とする行動を把握しておき、パートナーと相談しながらキャラクターを選択することで生存率を大幅に高められる。下記には各キャラクターの大まかなタイプ、右表では各キャラクターのハーブ使用時の回復量をリスト化しているので参考にしよう。

ハーブの回復量は意外と重要で、2人とも回復量が低いキャラクターを選択してしまうと、どうしてもハーブが枯渇しやすい。いずれかのプレイヤーは、回復量が300以上のキャラクターを選択するようにして、回復量が低いキャラクターの体力を回復してあげよう。

ハーブ回復量一覧

回復量	キャラクター名とコスチューム
600	レベッカ（特殊）
450	レベッカ（通常）
390	ジル（特殊）、バリー（特殊）
360	クレア（通常）
330	クリス（特殊）、ジル（通常）
300	クリス（通常）、ウェスカー（通常）
270	ハンク（通常）
240	クレア（特殊）
210	クラウザー（通常）
180	ハンク（特殊）、バリー（通常）
150	クラウザー（特殊）
90	ウェスカー（特殊）

タイプ1　オールマイティー



グレネードランチャーを使った範囲攻撃は、強敵を含むクリーチャーの動きを止められるため、どんな状況にも対応可能。クレア（特殊）以外は、ハーブの回復量も高い。

タイプ2　パワー



マグナムが火を噴くパワータイプ。強敵との対決で力を発揮するが、ウェスカーは武器セットの効果でハーブの回復量が半減するため、パートナーの回復に頼らざるを得ない。

タイプ3　スタンダード



優秀な体術とショットガンでの接近戦が可能で、ハーブの回復量も300以上。オールマイティータイプに比べると状況対応力は劣るが、どんなキャラクターとも組みやすい。

タイプ4　アシスト



強敵に対して有効な武器は少ないが、支援に回ることで力を発揮できるタイプ。クラウザーのロケットランチャーには限りがあるため、ここぞという場面までは支援に回ろう。

オススメ組み合わせ紹介

ここではDUO時に相性のよいキャラクターの組み合わせを3つ紹介しよう。状況対応力の高いレベッカとクレアはどのキャラクターとも組みやすいが、所持武器を合わせることも考えたい。オススメ3は特殊な組み合わせだが、非常に楽しめるのでぜひ試してほしい。

オススメ1　ハンク＆レベッカ



強敵に対しては、レベッカがグレネードランチャー（炸裂）で対抗し、ハンクはコンボをつなげたり、グレネードランチャー（閃光）でアシストする、という役割分担が明確な組み合わせ。両者の武器はマシンガンが重複しているため、弾薬の譲り合いも可能となる。

炸裂弾や閃光弾で強敵をひるませれば、連携体術も容易に決められる。レベッカの連携体術は、攻撃力が全キャラクター中で最も高いので、積極的に狙っていこう。



レベッカの電気ショックは攻撃力が8000とずば抜けて高い。連携体術を決められるクリーチャーには確実に叩き込もう。

オススメ2　クレア＆バリー



さまざまな状況に対応できるクレアと、強敵の撃破を得意とするバリーの組み合わせ。クレアのグレネードランチャー（電撃）で強敵をひるませたところでバリーが追撃を狙おう。

両者の使用する武器はハンドガンとライフルが重複しており、弾薬が不足しがちなバリーをフォローしやすい。なお、クレアとバリーはコスチュームによってハーブの回復量が大きく変化する。このため、どちらか一方はハーブの回復量が多いコスチュームを選ぼう。



バリーはハンドガンが尽きるとマジニや邪教徒の対処が難しくなる。パートナーと協力して、弾薬の数を調整しよう。

オススメ3　クラウザー＆クラウザー



クラウザー同士という異色の組み合わせで生き残るには、フレンドシップのスキルが必要不可欠。両者でフレンドシップを装備して、プレイヤー同士が接近したときに体力が回復する状態にした上で、一定の距離を保ちながらナイフを振り回していく。これにより、反撃を受けやすいナイフを最大限に活用できる。

また、弾薬を消費する武器がないため、ハーブやミッション固有武器が集まりやすい。強敵には手榴弾や感知式爆弾で対抗だ。



フレンドシップの効果により、反撃を気にせずにナイフを振れる。この戦法はLV.Exのクリーチャーに対しても有効だ。

DUOで役立つテクニック

ここからはDUOをプレイするときに覚えておきたい情報や、役に立つテクニックを解説していく。5つのテクニックは、どれも実戦で役立つ内容となっている。パートナーと協力して、最高難度のLV.Ex以降を乗り越えるためにも、DUOを始める前に目を通しておこう。

テクニック1 パートナーと相談してスキルを選択

DUOでスキルを選択する際には、右記のスキルも選択肢に含めよう。ラックとフルバーストは、LV.3になるとパートナーにも効果が及ぶため、いずれかのプレイヤーが装備しておけば効果を共有できる。フレンドシップの効果は装備しているプレイヤー限定だが、ハーブの回復量が低いキャラクターは重宝する。



ハーブの回復量が低いウェスカーにとって、フレンドシップの効果は絶大。腕に自信がなければ装備しておくべきだ。

DUO時に真価を発揮するスキル

ラック
即死攻撃を受けてもDYING状態に留まれる効果と、クリティカル率上昇効果をパートナーにも付加できる。ガナード(チェーンソー系)が出現するミッションでは重宝する。

フルバースト
全武器の攻撃力上昇効果とクリティカル率上昇効果をパートナーにも付加できる。両者の戦力アップを図れるため、単体の武器を強化するスキルに比べて効果は高い。

フレンドシップ
パートナーに接近するだけで体力が回復できるようになる。ハーブ回復量が低いキャラクターを操作する場合は、このスキルを付けておくとピンチを凌ぎやすくなる。

テクニック2 一部の強敵には連携体術を狙う

DUO時に狙える連携体術は、ガナード(チェーンソー系)とガトリングマジニに対して非常に効果的であり、どちらも攻撃力の高い連携体術を2回決めることができる。プレイヤー同士の距離が近いときにこれらのクリーチャーが出現した場合には、ひるませてから連携体術を狙っていこう。

なお、特殊クリーチャーの中ではガラドールに対してのみ、パートナーと協力する連携体術を行えない。ガラドールには武器で対抗しよう。



ガナード(チェーンソー系)は、一度連携体術を決めただけでは倒し切れない可能性が高い。すかさず武器で追撃しよう。



ジルを操作しているときに限り、マジニや邪教徒に拘束されているパートナーを助けた後には連携体術を決められる。

テクニック3 状況を伝えてコンボを継続

コンボの継続を狙うなら、視界にとらえているクリーチャーの数をパートナーに伝えながら戦おう。クリーチャーの数が減少してきたことを伝えて、パートナー側にクリーチャーが残っていれば、コンボの継続はパートナーに任せておき、クリーチャーのいる場所を探して移動しよう。タイムボーナスの破壊や、コンボボーナスの入手に向かう場合でも状況を伝えるようにすれば、クリーチャーが途絶えてコンボが途切れる可能性は抑えられる。



強敵が現れたときは即座に状況を伝えて、強敵を倒すまでの間はパートナーにコンボをつなげてもらうようにしよう。

テクニック4 クリーチャーのターゲットを見極める

クリーチャーがターゲットとして狙うのは、常にどちらか一方のプレイヤーであり、攻撃を当てるまではターゲットは基本的に変動しない。DUO時に限り、強敵がプレイヤーの目の前を素通りすることがあるが、この場合は別のプレイヤーがターゲットになっている。

この特徴を利用し、クリーチャーをプレイヤー同士で前後から挟んでみよう。これで狙われていないプレイヤーは、背後から一方的に攻撃を仕掛けることが可能となる。



パートナーの方向を見ているクリーチャーには襲われないと考えていい。この性質は全クリーチャーに適用される。



このテクニックはポポカリムとの戦闘で非常に効果的。狙われていないプレイヤーは背後に回れば弱点を狙い放題だ。

テクニック5 スキルポイントを効率よく稼ぐ

ミッションクリア時に獲得できるスキルポイントは、SOLOよりもDUOの方が効率よく稼げる。具体的には、ミッション別補正が最も高いLV.5-5をDUOで繰り返しクリアするとよい。SOLOに比べてクリアまでの時間を大幅に短縮できるため、スキルポイントは1回のミッションで獲得できる最大値の1万を獲得しやすい。処刑マジニやポポカリムとの戦闘時間を短縮するために、マグナムを所持しているバリーやウェスカーを選択しよう。



一度のミッションで最大1万ポイントを獲得できる。育てたいスキルがある場合には、DUOでのプレイをオススメしたい。

BIOHAZARD REVELATIONS

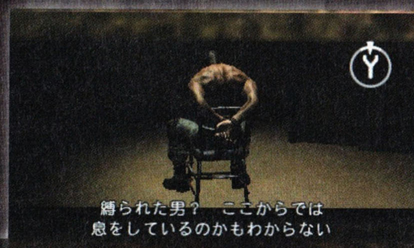


陰謀の海へ……
ジルを待ち受ける新たな任務

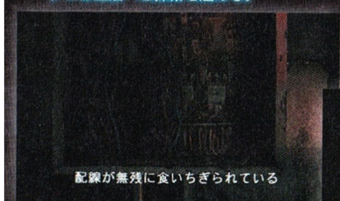


2005年、地中海洋上。BSAA隊員ジル・バレンタインは、捜索指令を受けゴーストシップに潜入する。

船内は不気味な静寂に包まれていた。
監禁された男、食いちぎられた配電盤……。
一体ここで何が起きているのか？
ジルは上層へと探索を進める。



縛られた男？　ここからでは
息をしているのかもわからない



配線が無残に食いちぎられている



謎と死が渦巻く
かつての豪華客船



窓の外には夜の海原が見える。雷鳴が轟き、薄暗い船内を照らし出す。床一面に広がった真っ赤な血だまり。ここには何かがいる……。

PILOT VERSION バイオハザード リベレーションズ パイロットバージョン

本作では、新作『バイオハザード リベレーションズ』の体験版もプレイできる。
だがこれは、ほんの序章にすぎない。本編の発売を期待して待とう。

闇に潜む敵
迫りくるクリーチャー





わずかな明かりだけを頼りに、暗闇の中を進む。その時、見たこともない醜悪なクリーチャーが姿を現した。戦うしかない。ジルはハンドガンを構えた。

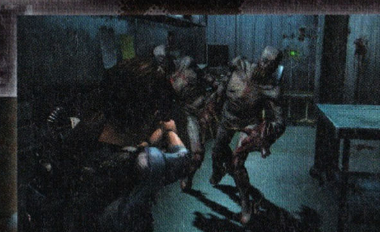






強化ガラスの向こうでクリーチャーに襲われる男。凄まじい怪力で叩きつけられ、男の体は動かなくなる。ここでは何かの研究が行われていたようだ。

終わらない恐怖
極限のサバイバル





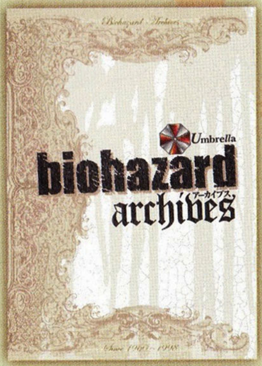
男の死体に群がる２体のクリーチャー。ジルの存在に気づき、ゆっくりとこちらを振り返る。悪夢はまだ始まったばかりだ……。

to be continued

バイオハザードシリーズ 関連書籍・CD情報

1996年の第1作から、2011年でついに15周年を迎えたバイオハザードシリーズ。その関連書籍・CDラインナップを紹介。15周年記念企画も続々進行中！

書籍 バイオハザード アーカイブス　復刻改訂版





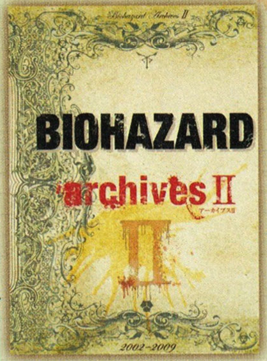

アンブレラに纏わるすべてが紡がれた記録！

バイオハザード0、1、2、3、コード：ベロニカの5作品に登場する人物やクリーチャー、ストーリーなどの豊富な資料を収録。バイオハザードの歴史を振り返られる、ファン必携の一冊。

◉A5判／352ページ　◉好評発売中！
◉定価：1,890円(税込)

※本書は2005年3月にカプコンより刊行された『バイオハザード アーカイブス』の内容を一部改訂し、リサイズしたものです。

書籍 バイオハザード アーカイブスII



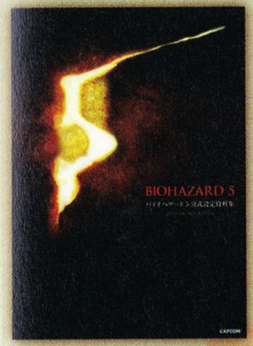



アンブレラ終焉後の新たなる脅威を克明に記録！

『バイオハザード4』『バイオハザード5』を中心に、ストーリー、キャラクター、クリーチャーなどの情報が満載。シリーズの歴史を振り返られる、待望のバイブル第2弾。

◉B5判／288ページ　◉好評発売中！
◉定価：2,940円(税込)

書籍 バイオハザード5 公式設定資料集






全世界に衝撃を与えた視覚表現、その誕生までの軌跡！

初公開のラフスケッチなど、『バイオハザード5』の多彩な設定資料の数々を、完成CGや開発スタッフの証言とともに収録した公式アートブック。

◉A4判／208ページ
◉好評発売中！
◉定価：2,310円(税込)

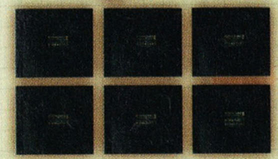
CD バイオハザード サウンド クロニクルII

15周年を記念しCDボックス第2弾が登場！



2007年に発売の『バイオハザード アンブレラ・クロニクルズ』から、『バイオハザード ザ・マーセナリーズ 3D』に至る計5作の音源を収録。特製ボックス入り豪華仕様。

◉CD6枚組　◉好評発売中！
◉価格：8,190円(税込)



「バイオハザード サウンド クロニクル」も復刻！

2005年に発売の第1弾！　バイオハザード0、1(※)、2、3、4、コード：ベロニカの音源を収録した豪華ボックス。

◉CD6枚組
◉好評発売中！
◉価格：8,190円(税込)
※ゲームキューブ版

書籍 バイオハザード15周年記念ファンブック(仮)



バイオハザードを愛するすべての者へ！

バイオハザード15周年を記念したファンブック。豪華企画満載で贈る、すべてのバイオハザードファン必携の愛蔵書！　特典として記念Tシャツを同梱予定！

◉A4判／128ページ予定
◉発売日：2011年秋予定
◉価格：未定

鋭意制作中！

BIOHAZARD THE MERCENARIES 3D OFFICIAL GUIDEBOOK

バイオハザード ザ・マーセナリーズ 3D オフィシャルガイドブック

STAFF

Publishing
株式会社カプコン

Editor
伊藤憲臣

Coordinator
佐藤啓二／北裏裕章／高瀬友也／鈴木留美

Product Manager
大野哲也

Editing
小南英明／中西康哲(株式会社ウェッジホールディングス)
森一将

Comics
伊藤真美

Cover Design & DTP
浅井靖子／児山奈津子／関幸江／金沢正憲(株式会社ウェッジホールディングス)

Supervision
株式会社カプコン
川田将央／竹中司／井上和久／村上雅則
『バイオハザード ザ・マーセナリーズ 3D』開発チーム

株式会社カプコン CS品質管理部

発行日 2011年6月16日 初版

発行人 辻本春弘
編集人 萩原良輔
発行所 株式会社カプコン
〒540-0037
大阪府大阪市中央区内平野町3-1-3
販売元 株式会社カプコン
〒163-0425
東京都新宿区西新宿2-1-1新宿三井ビル
Tel.03-3340-0720
Fax.03-3340-0818（ともに受注専用）
印刷所 大日本印刷株式会社

定価はカバーに表示してあります。
落丁·乱丁本は、お手数ですが下記ゲームサポートまでお問い合わせください。

カプコンお客様相談室 家庭用ゲームサポート
Tel.06-6946-3099
9：00 ～ 17：30（土・日・祝日を除く）

株式会社カプコン URL http://www.capcom.co.jp/
イーカプコン URL http://www.e-capcom.com/

ISBN978-4-86233-305-6

Printed in JAPAN

ISBN978-4-86233-305-6
C0076 ¥900E

9784862333056

株式会社カプコン
定価 本体 900円+税

1920076009006

